LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE SPA, VIA CAZZANIGA 1, 20132 MILANO - TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. - D.L.353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N. 46) ART. 1, COMMA 1, DCB MILANO - IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

NATALE 2008 150

PRINCE OF PERSIA ■ NEED FOR SPEED: UNDERCOVER ■ TOMB RAIDER: UNDERWORLD ■ NBA 2K9 ■ CULPA INNATA 2 ■ LEFT 4 DEAD

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

COMPANY of HEROES

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

NUMERO 150!

www.gamesvillage.it - Natale - n°150 - Edizione DVD € 7,90

RECENSITO!

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Donne e motori secondo Electronic Arts!

RECENSITO!

GTA IV

Liberty City arriva finalmente su PC!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

PRINCE OF PERSIA

Il Principe è tornato, e ora è quasi immortale!

INOLTRE...

19 giochi recensiti tra cui

- Football Manager 09
- Neverwinter Nights 2 Storm of Zehir
- Silent Hill Homecoming
- NBA 2K9
- Tomb Raider Underworld
- Bully Scholarship Edition

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°150 - MENS - ANNO XII-08 € 7,90



Benedetto sia il cielo e il giorno di Natale! (Ebenezer Scrooge)

Il nuovo imperivm espande le sue frontiere



Nuovi territori ed edifici

Il faro, la biblioteca ed i nuovi porti ti consentono di ricreare città come Alessandria con un realismo incredibile. Inoltre, grazie alla possibilità di costruire su livelli diversi e di unire più edifici, potrai governare delle vere e proprie metropoli.



Nuovo sistema di personaggi

Crea il tuo personaggio. Sarà unico. Scegli la stirpe a cui appartenere, accumula esperienza, sviluppa le tue abilità civili e militari, accresci il tuo patrimonio personale con tenute, palazzi, porti, caserme… Raggiungi l'apice della tua carriera e guida le sorti della città di Roma.



Nuove unità militari

È tempo di guerra. La Repubblica romana è ormai vicina al tramonto. Giulio Cesare e Pompeo lottano per il potere di Roma. Scegli il tuo schieramento e aggiudicati meriti in missioni che ti porteranno da Hispania alla Germania, dalla Britannia all'Egitto…

Scopri tutte le novità su fxinteractive.com



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

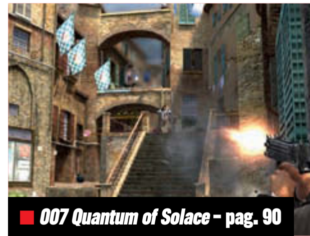
SOMMARIO



pag. 76


Left 4 Dead - pag. 32


FIFA Manager 09 - pag. 94


007 Quantum of Solace - pag. 90

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

INTERVISTA

RUBRICHE

HARDWARE



Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XII – N° 150 NATALE 2008

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo "Mazza da baseball" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Colonia" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello "Nado" Rusconi (**raffaellorusconi@sprea.it**)
Dario "Bu Bu" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Malpensa" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca "Salvataggi" Spinelli, Andrea "Rai 1" Babich, Marco "Rai 2" Salvaneschi, Ugo "Spada laser" Laviano, Ualone "Cancello" Loggia, Ivan "Kikko" Conte

IMPAGINAZIONE
Luca "Santino" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "Cena" Skulz, Mattia "Principe" Ravanelli, Matteo "Cesarini" Bittanti, Alessandro "Rar" Galli, Nemesis, Francesco "Presto" Mozzanica, Roberto "Abbonamento" Camisana, Davide "Tech" Giulivi, Paolo "Tagliare" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Segreti" Leanza, Danilo "Proposta" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Steve "Alex" Holm, Antonio "Cry" Colucci, Davide "Bionic" Massara, Marcello "Svezia" Cirillo, Mosè "Fallout" Viero, Claudio "Zehir" Chianese, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Comitato d'accoglienza" Cardillo, Fabio "Liberty City" Bortolotti, Tito "Cook" Parrello, Giacomo "Bond" Pueroni

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea
Paolo Piscopo
Massimo Camerata

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

RI-BENVENUTO!



Ci permettiamo di ripetere il saluto del numero scorso. Per il secondo mese di fila, GMC arriva in edicola con allegato un vero capolavoro (*Company of Heroes*, dopo *Neverwinter Nights 2*) e con una campagna televisiva che, ne siamo sicuri, porterà molti nuovi lettori a leggere queste pagine.

È uno dei momenti migliori per il gioco PC: l'abbuffata autunnale si è appena conclusa, ma quella natalizia è solo alle porte! Come vedrete dai contenuti di questo numero, non mancano certo i giochi sotto l'albero di Natale: da un *Prince of Persia* completamente rinnovato (non pensiate che la rivoluzione sia solo nella magnifica grafica) a un *Need for Speed* ancora più cinematografico e spettacolare; dall'attesissimo *GTA IV*, finalmente giunto su PC (la versione migliore e più completa – come sempre!), all'immancabile *Tomb Raider*. E via scorrendo l'elenco dei titoli recensiti.

Con un pizzico di falsa modestia, aggiungiamo anche i due giochi completi allegati a GMC: lo splendido e già citato *Company of Heroes*, forse il miglior RTS militare della storia dei videogiochi, e *Rainbow Six Vegas*, altrettanto apprezzato sparatutto tattico. Entrambi, quando sono usciti a prezzo pieno, richiedevano un PC ultrapotente. Oggi, probabilmente, riuscirete ad apprezzarli con computer meno costosi.

Riservatevi un periodo di gioco durante le vacanze di Natale. Tra un cenone e una festa, o un viaggio, ogni giocatore dovrebbe per diritto avere un po' di ore per divertirsi con il PC, con tutti questi titoli eccezionali. Anche perché, a differenza degli anni passati, la primavera si annuncia come un altro momento molto ricco. Forse per evitare un ingorgo ancora più mostruoso, molte software house hanno posticipato il lancio di parecchi giochi alla stagione successiva a Capodanno. Il consiglio, quindi, è di non lasciare da parte troppi titoli belli: presto ne arriveranno altri. Non è così da quando esistono i videogiochi?

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it



La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

***Una** piccola ventata di malinconia nella sezione della posta dedicata alle recensioni di lettori. Questo mese, vi siete cimentati con un gioco di quasi vent'anni fa, che rimane uno dei migliori nel suo genere:* Eye of the Beholder. *Mentre il periodo natalizio si avvicina, con la sua solita ventata di titoli nuovi sugli scaffali (e aspetto di ricevere al più presto le vostre recensioni!), un pizzico di nostalgia non guasta, che ne dite?*

CONTRATTI NON ACCETTABILI

Cara, incantevole Nemesis,
scrivo per aggiornarti su un aspetto del mondo videoludico che spesso si trascura. A chi non è capitato di installare il videogioco più bello del mondo sul proprio PC e di correre a perdifiato lungo l'interminabile sequenza di "Avanti", per iniziare a giocare il prima possibile? A me capita spesso. Durante quel procedimento, è prassi che la celeberrima opzione "Accetto" venga scelta con la tranquillità di un pomeriggio assolato d'estate. A nessuno verrebbe in mente di rinunciare all'esperienza di gioco più entusiasmante solo perché nella licenza d'uso ci sono alcune frasi poco rassicuranti. Ed è proprio di queste che vorrei parlare. Nel Limited License Agreement del blasonato videogame *Crysis*, c'è un coacervo di clausole che minano alla base l'equilibrio costruito dal diritto d'autore. Il bilanciamento di cui parlo mette d'accordo, da una parte, i programmatori, che vogliono giustamente far soldi con le proprie opere per poi continuare a creare nuovi capolavori, e dall'altra, tutti noi giocatori, che facciamo dei videogiochi la nostra passione e che troviamo in essi anche momenti di riflessione. Libri, canzoni, film e anche videogiochi sono componenti piccoli o grandi della cultura di un popolo, che dev'essere ragionevolmente accessibile a tutti. La sezione 5 della licenza d'uso di *Crysis* non sembra pensarla così. Essa vieta al giocatore di realizzare una copia del DVD del gioco, a uso privato (sezione 5, secondo paragrafo, punto primo). Fare una copia di sicurezza a fini personali è una priorità per il diritto d'autore, perché graffi e ditate potrebbero rendere inservibile il DVD originale e, quindi, impedire l'accesso all'opera (art 71-sexies, l.aut). Questo è un pericolo è comune a tutti i settori dell'arte e dell'intrattenimento che

> **"Crytek può decidere in qualsiasi momento che la licenza non è più efficace"**
> da Contratti non accettabili – Francesco Dalla Gassa



CONTRATTI NON ACCETTABILI
La licenza d'uso di *Crysis* contiene qualche passaggio poco chiaro o troppo limitante.



Se questo è il bello del multiplayer, giochiamo in single

Incantevole Nemesis, voglio sottoporti un problema relativo ai giochi online, riguardante soprattutto quelli sportivi come *FIFA* (una qualunque delle ultime edizioni) e *NHL* (idem). Cito questi solo perché non ho giocato ad altri online. Sicuramente, la cosa più bella di questi due videogiochi è la competizione online con altri utenti in tutto il mondo. Ciò crea, però, alcuni problemi. Il primo è la necessità della linea ADSL e la distanza tra i giocatori. Per giocare bene, in pratica, si è obbligati ad avere la connessione a 20 MBPS, oppure a creare partite con utenti della stessa nazione, cosicché la linea vada bene a entrambi. Ma questo è il problema minore. Il secondo, sono i cosiddetti "Quit": un giocatore che, per qualsivoglia motivo, non vuole perdere una partita online per non rovinarsi la media, ha la possibilità di "quittare" (uscire dal gioco), annullando però la vittoria degli altri, anche a un secondo dalla fine del match. In certi casi, molti lo fanno a causa del lag (il "ritardo") che non permette di giocare al meglio, in altri semplicemente perché vogliono scalare le classifiche, perciò se vincono bene, altrimenti "quittano". Ogni anno è la stessa storia, mi impegno e cerco di giocare con il massimo della sportività, adattandomi a qualunque tipo di lag o di bug, pur di divertirmi e di confrontarmi con tutto il mondo, e poi mi ritrovo a giocare 6 partite come ieri, e di queste me ne "quittano" 5. Adesso sono stufo! Mi è letteralmente passata la voglia di giocare online! Electronic Arts non ha modo di risolvere questo fastidioso problema? Non basterebbe assegnare la sconfitta al giocatore che "quitta"? Se questo è l'online, è meglio farsi un torneo in quattro amici a casa con la PlayStation.

Cruelplace84

Che problema fastidioso! Come ti capisco, so bene di cosa stai parlando e sono pienamente d'accordo con il tuo disappunto. E lo sono, in particolare, perché penso a quanta gente non fa che lamentarsi dei giochi (grafica scadente, giocabilità banale e compagnia bella), mentre spesso sono i giocatori stessi a rovinare, con il proprio comportamento, il lavoro degli sviluppatori. Il fenomeno dei quitter è, irritante, è vero, ma temo che trovare una soluzione non sia facile come credi. Tu suggerisci di penalizzare con la sconfitta chi esce dalla partita, ma per esperienza personale ti garantisco che è altrettanto fastidioso dover abbandonare gioco forza un match (connessione interrotta dal server,


Nel gioco online, la sportività è un elemento importante e, spesso, occorre affidarsi all'onestà degli utenti.

crash del gioco o quant'altro) e ritrovarsi con la media punteggio rovinata. Certo, l'ideale sarebbe un sistema in grado di riconoscere la causa dell'abbandono della gara e reagire di conseguenza, ma come si fa? E se anche ci si riuscisse, non ci vorrebbe molto ad arrivare al punto di quittare "brutalmente" la partita uscendo dal gioco con ALT+F4 e simulare così un crash del software. Purtroppo, è necessario affidarsi al buonsenso e all'onestà della gente, e sperare che non sia una merce rara come alcuni vogliono convincerci a credere.

contano su supporti duplicabili. Crytek sembra non interessarsi del problema e nemmeno degli effetti che può avere a lungo termine. Pensiamo in grande e immaginiamo il giorno in cui tutti i CD e i DVD cominceranno a perdere la propria capacità di immagazzinare dati (si veda www.icpsr.umich.edu/dpm/dpm-ita/oldmedia/threats.html). Se non ci sarà stato concesso di fare almeno una copia di backup, tutta la nostra collezione di giochi, musica, film e quant'altro, sarà persa per sempre. E non si tratta solo di un'ipotesi. La sezione 6 è la più divertente, perché mi ricorda "Le Comiche" . È previsto che gli usi concessi dalla licenza possano, di punto in bianco, divenire illegali,

IN BREVE

Carissima Nemesis, volevo segnalarti il mio blog e il mio sito Web, interamente dedicati al retromodding e al retrogaming. Ci sono tutti i miei lavori e quelli del gruppo H.O.T.S., quali Los Angeles Embassy, il mio antichissimo e perennemente in sviluppo Mod per *Duke Nukem 3D, Quake* Ro.To.Th. un altro mio lavoro per il sempre verde *Q3A* e altro materiale, news, consigli, eccetera. Faccio appello a chiunque fosse interessato e sappia usare qualche editor (il Build di Ken Silverman o il Radiant o qualsiasi altro), oltre a essere appassionato di vecchi videogiochi: saremo felici di accoglierlo. Serve sempre manodopera! Ecco i link: http://oldymod.blogspot.com e http://xoomer.alice.it/oldymod Un saluto e augurio di

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

LUMACA AMORE MIO

Il primo amore non si scorda mai... Ora, non è che "[GMC] Official Logo Contest" sia il primo Thread a essere mai apparso nel Canale "Games Contact", ma di sicuro è un amore di Thread. E non potrebbe essere altrimenti, visto che dà a tutti voi animaletti del Forum di GamesVillage l'opportunità di sfogare la vostra creatività, sbizzarrendovi sul logo di GMC. Questo mese, vi proponiamo una delle opere a nostro (modesto) parere più interessanti degli ultimi mesi. Si tratta della proposta di Matteo de Marinis: Ecco la mia creatura realizzata con Spore: la lumaca GMC!. Anche secondo Jock_15 è: Bellissima! Merita una menzione a parte su GMC!. Tuttavia, siccome per quelle a parte non siamo ancora organizzati, caro Matteo de Marinis, devi accontentarti di una menzione normale.



dal Forum di GAMES VILLAGE.it

LA STORIA SIAMO NOI E VOI

Ultimo giretto nel Canale "Games Contact" prima di entrare proprio dentro il case del PC passando a "Mondo Computer". Un giretto portatore di gioia, firmata, tanto per cambiare, da un lettore di GMC. Chiunque tu sia, tu che hai creato il Thread " Chrono GMC - Storia a immagini della rivista che cambia", sappi che sei un mito! Ti meriti spazio, quindi Skulz pussa via e spazio a chinook: La finalità di questo topic è creare una sorta di storia della rivista Giochi per il Mio Computer. Un progetto fatto soprattutto per le giovani leve che hanno appena iniziato a leggerla, ma anche un aiuto per chi già possiede i primi numeri. Considerate che questo lavoro è estremamente amatoriale, fatto nelle mie pause con un'attrezzatura non eccelsa. Quindi, se trovate scansioni storte o di qualità non perfetta, non arrabbiatevi! Ho fatto meglio che potevo... E hai fatto bene, amico, molto bene!

per nessuna ragione in particolare (sezione 6, secondo paragrafo). Crytek, infatti, può decidere in qualsiasi momento che la licenza non è più efficace. In quell'infausto giorno, tutti i diritti di coloro che hanno sborsato bei quattrini per Crysis andrebbero su per il camino. Così accadrebbe anche se l'impresa tedesca scegliesse, per qualsiasi ragione, di ritirare il gioco dal mercato. In quel caso, tutte le licenze allegate alle copie distribuite diverrebbero carta straccia (sezione 6, primo paragrafo). Quest'eventualità non è del tutto fantasiosa. Electronics Arts è partner commerciale di Crytek nello sviluppo di Crysis Warhead, nonché produttore della serie Medal of Honor. Poniamo che il nuovo episodio della serie non riesca a rendere bene perché schiacciato dalle vendite di Crysis, che intanto si è assicurato svariati Mod in tema Seconda Guerra Mondiale. EA potrebbe scegliere di risolvere il problema chiedendo a Crytek di ritirare Crysis dal mercato. Soluzione troppo



La redazione risponde Questione di "peso"

Cara e bella Nemesis,
sono un vostro lettore ormai da molto tempo. Ricordo ancora il mio primo GMC, era quello che aveva in allegato la copia dello splendido gioco Commandos: Behind Enemy Lines. Quanto tempo ci ho giocato! Vi scrivo perché vorrei muovere delle critiche costruttive, nella speranza di ricevere la vostra opinione a riguardo. La prima cosa che vorrei prendere in considerazione sono i voti assegnati nelle recensioni dei giochi. Navigo spesso in Internet per leggere le recensioni pubblicate su vari siti italiani, ma soprattutto stranieri, che adottano un sistema di giudizio più preciso rispetto a quello da voi utilizzato. Vale a dire un metodo in cui a un gioco viene assegnato un valore espresso in decimi: per esempio Crysis che prende 9.3, Bioshock 9.7 e così via. Secondo me, in questo modo si dà un risultato sicuramente più specifico, rendendo ancora più chiaro al lettore (e potenziale acquirente) il valore del gioco; per non parlare della facilità nel paragonare un titolo a un altro. A mio modesto parere, potreste prendere in considerazione questo nuovo criterio di valutazione. Il secondo punto che vorrei esporre è in relazione alla recensione di Crysis Warhead apparsa sulla vostra rivista. Non trovo giusto che il gioco abbia ricevuto un giudizio così negativo solamente perché il suo motore grafico è troppo "pesante". Praticamente, per metà e più della recensione è stata criticata Crytek, colpevole di non avere detto il vero sul fatto che un computer da 600 dollari fosse in grado di far girare il primo Crysis ai massimi livelli e che, anche con le configurazioni PC minime, Crysis Warhead sarebbe stato ingiocabile. Tutto questo ha penalizzato le altre belle caratteristiche di questo titolo, come l'Intelligenza Artificiale dei nemici umani e alieni, decisamente migliorata rispetto al predecessore. In Warhead, gli umani utilizzano con intelligenza la nanosuit per evitare danni maggiori, mentre i nemici alieni sfruttano più efficientemente l'ambiente di gioco, cercando di rimanere fuori dalla vista del giocatore. Il gameplay è sempre quello cui ci ha abituato il primo episodio, con la nanosuit che ci permette di approcciare in maniera quasi sempre differente i livelli. Parlando, invece, del comparto sonoro, Crytek ha svolto un ottimo lavoro, creando un mondo ancora più immersivo e piacevole. Riguardo la longevità, secondo me è giusta, visto che il primo Crysis si concludeva in una dozzina di ore, mentre questa che è solo un'espansione ne conta circa 7, vale a dire più della metà. E il prezzo di 29 euro viene reso ancor più appetibile da un multiplayer rinvigorito dalla comparsa della modalità Team Instant Action e dall'aggiunta di mappe inedite. Tornando alla grafica, trovo che il lavoro della casa produttrice sia encomiabile, per la patch che ha distribuito per il primo Crysis così come per il suo sequel. La grafica di Warhead è stata nettamente ottimizzata anche per i computer meno potenti. Per esempio, sono riuscito a giocare bene con il mio umile Athlon 5200+ con 2 GB di RAM e una Radeon HD3850 con risoluzione 1280x1024, senza filtri attivati. A volte, c'erano dei rallentamenti, che però non hanno rovinato l'esperienza. In conclusione, credo che, se nella recensione si fosse fatto un riferimento più puntuale a tali aspetti, la valutazione sarebbe stata più giusta. Anche perché, appunto, l'ottimizzazione del CryEngine è stata notevole. Queste erano le critiche amichevoli che volevo sollevare. Grazie, comunque, per il vostro lavoro e per il tempo che mi avete concesso. Spero tanto di leggere la risposta a questa mail nel prossimo numero di GMC, sia per la sete di risposta che mi anima, sia per la soddisfazione di avere un piccolo spazio nella vostra splendida rivista. Con affetto.

Stefano C.

Caro Stefano,
Warhead non ha ricevuto un giudizio negativo solo perché ritenuto "pesante" (e, a ben vedere, tanto negativo non era: 7,5 non è un voto da buttare). È vero che buona parte della recensione segnala la pesantezza del motore grafico e le promesse non mantenute dai programmatori, ma i motivi che gli impediscono di ambire a un voto più alto sono altri. Mi riferisco all'Intelligenza Artificiale che continua a presentare qualche baco, ma soprattutto alla scarsa libertà di Warhead, caratterizzato com'è da livelli lineari, al contrario di quanto accadeva con Crysis. Poi ci sono i bug macroscopici, come quello del mipmapping, che vanno a inficiare pesantemente la giocabilità. Per quanto riguarda il multiplayer, al momento di andare in stampa non avevamo avuto modo di provarlo, ma sul numero di dicembre di GMC ne abbiamo scritto dettagliatamente all'interno della rubrica Next Level (come è nostra abitudine fare), così da valutare tale aspetto del gioco con la dovuta profondità. Veniamo ora al sistema di valutazione. Qui a Giochi per il Mio Computer siamo convinti che il voto sia una parte integrante delle recensioni, una specie di riassunto di quanto scritto nelle pagine dell'articolo che non deve prescindere dalle stesse. Di conseguenza, sempre a nostro parere, i mezzi voti bastano per aggiungere qualche sfumatura in più a quella "parte"; sfumatura che deve essere approfondita leggendo l'intera recensione. Sei convinto che sarebbe cambiato qualcosa se, per dire, avessimo dato 7,7 a Warhead invece di 7,5? Un gioco che ha preso 9,6 è davvero migliore di uno da 9,4? Siamo convinti che certe risposte e approfondimenti vadano cercati nel testo, e non nel numeretto alla fine della recensione.

Alberto Falchi

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

ESSERE O NON ESSERE...

E invece no! Non è quello di Amleto il problema che fa passare notti insonni al nostro amico KeithJ., che in "Mondo Computer" ha aperto il Thread "Quicksave o Checkpoint? Questo è il dilemma. . .". Dice il saggio: Me ne stavo tranquillo a leggere la recensione di Brothers in Arms: Hell's Highway e, anche grazie alle belle parole spese dal recensore, pregustavo il momento in cui avrei potuto stringerlo tra le mani. Avevo quasi raggiunto la pace dei sensi, quando, finito di leggere, sono andato a consultare il solito riquadro in cui viene riassunto il tutto e in cui, insieme a requisiti, commento e voto finale, vengono tracciati 3 pro e 3 contro (e già questo numero fisso mi da un po' sui nervi). PRO: Vario e divertente, curato nei minimi dettagli, paesaggi mozzafiato. CONTRO: Personaggi non sempre realistici, I.A. nemica valida ma non perfetta, Salvataggio a checkpoint! Qui i miei nervi sono schizzati e ho sentito il bisogno di venire qui a scrivere. Non mi piacciono i quicksave ma nemmeno li odio. Credo che abbiano la loro ragione di esistere. Voi che ne pensate? Già, sentiamo che ne pensano aXelfg: È ovvio che un utente PC preferisca i quicksave piuttosto che i checkpoint e Bogus: Preferisco i checkpoint sia su PC, sia su console, perché non pensare ai salvataggi è meglio. Inoltre, così c'è un po' di tensione in più. Uno a uno, palla al centro.



■ **QUESTIONE DI "PESO"**
Fra gli aspetti negativi di *Crysis Warhead* va annoverata una certa pesantezza del motore grafico.

"Non compro un gioco a ottobre per poterlo usare a pieno a novembre"

da Basta con i bug – Riccardo

drastica, ma concedetemi l'esempio. Se ciò accadesse, ogni singola copia venduta sarebbe resa inutilizzabile, perché non conforme alla licenza. Il diritto d'autore prevede l'eventualità del ritiro dell'opera dal mercato e la vede lunga. Esso previene la scomparsa totale dell'opera dalla circolazione e, quindi, preserva la sua diffusione per il bene della società. Per fare ciò, all'opposto di quanto sostenuto da Crytek, è espressamente conferito al compratore il diritto di rivendere la copia acquistata (art. 17, co.2, l.aut). Secondo la licenza in questione, invece, se il giocatore volesse vendere il gioco al mercatino dell'usato non sarebbe autorizzato a farlo (sezione 5, paragrafo 2, punto 2). Anzi, se lo facesse, si vedrebbe arrivare una lettera dagli avvocati di Crytek che intima al povero malcapitato di riottenere la copia. Se vogliamo essere realistici, bisogna dire che questo tipo di licenze è poco applicato, visto anche l'elevato numero di persone che ogni giorno le violano. Tuttavia, sarebbe ben poco saggio non prenderle in dovuta considerazione.

Francesco Dalla Gassa

Il contratto di licenza di cui citi alcuni estratti, in effetti, a una prima occhiata sembra un po' troppo "rigido" anche a me, ma non leggere fra le righe un potenziale modo per minare i diritti e la libertà dell'utente. Per le grandi aziende, diventa sempre più difficile tutelarsi e queste clausole sono l'unico modo per sopravvivere agli attacchi di pirateria e violazione dei diritti d'autore. Ciò non toglie che, come sostieni bene tu, i contratti di licenza andrebbero letti e non semplicemente accettati senza far caso a ciò che c'è scritto. Certo, questo discorso è più teorico che pratico, poiché dubito che dopo aver acquistato un gioco, una volta letto il contratto di licenza e trovato un punto di disaccordo, il compratore decida di non proseguire con l'installazione. È giusto, però, avere la consapevolezza di ciò che si sta facendo. Non per niente, in certi casi è obbligatorio "scorrere" tutto il contratto prima di poter cliccare sul pulsante "Avanti".

BASTA CON I BUG!

Ciao Nemesis,
vi leggo da tanti anni. Ho sempre cercato una scusa per poterti scrivere, ma, ogni volta che mi veniva un'idea, puntualmente sbucava una lettera che trattava l'argomento di cui volevo disquisire. Questa volta, però, è

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

TRE CAPOLAVORI

Il momento in cui non si sa quale gioco scegliere torna tante volte nell'esistenza di un videogiocatore. È normale porsi il problema; è normale cercare un aiuto alla soluzione sul Forum di GamesVillage, proprio come ha fatto Sylar 90 nel Thread "*Dead Space, Far Cry 2* o *Fallout 3*?": Come da titolo, quali di questi giochi vale la pena di prendere subito e per quali, invece, aspettare che costino meno? Il primo a dire la sua è Paolo94 is here: *Dead Space*: gioco horror fantastico, punta molto sull ' atmosfera. *Far Cry 2*: FPS di libera interpretazione (tante scelte) con ambientazione originale (Africa) e comparto grafico notevole. *Fallout 3*: GdR dei creatori di Oblivion (il che può essere già tutto un programma), ambientazione anche qui originale, molto lungo. Scegli tu... Be', ma che aiuto è questo? Allora sentiamo anche pier2691: Ho provato *Far Cry* ed è bellissimo andarsene in giro per l'Africa. *Fallout 3* mi è sembrato simile a *Mass Effect*. Per quanto riguarda *Dead Space* non so dirti molto, forse dovresti leggere le recensioni di tutti e tre e vedere quale ti intriga di più. Ecco, gira e rigira sempre su GMC si va a finire.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

UNA DECISIONE STRATEGICA

Continuiamo a dipanare i dubbi dei nostri lettori prendendo in esame il Thread "Miglior RTS di tutti i tempi?" a cura di rich70: Dopo aver completato *Supreme Commander* (con tutte e 3 le fazioni) più l'espansione *Forged Alliance*, posso senza dubbio affermare che per me è stato l'RTS più esaltante, divertente e appagante di tutti i tempi! Voi cosa ne pensate? Quale preferite? Talpaman ci racconta di avere: Giocato e amato tantissimo il primo Age of Empires, ma quello che mi è rimasto più nel cuore è *Dark Colony*, il mio primo gioco di strategia in tempo reale. Anche con *Age of Mythology* ho giocato tantissimo, finendo la campagna ben tre volte. Infine, ritengo che anche *Warhammer 40.000* sia un ottimo esemplare di strategico in tempo reale.

IN BREVE

buon lavoro a te e tutto lo staff di GMC. Siete sempre i migliori.

Gianluca "Slow_Dawn" Vici

Detto fatto! Buon lavoro a tutti voi, il modding è una risorsa fondamentale per mantenere sempre attuali e vitali anche i giochi più datati e va incentivata!



■ *Quake 3 Arena* è, ancora oggi, un gioco attuale grazie anche all'opera dei modder.

Carissima Nemesis,
nell'articolo su *Crysis Warhead* il buon Alberto Falchi ha sottolineato il problema della pessima gestione del mipmapping nel gioco e ha anche indicato, nell'apposito box, la soluzione al problema: creare un semplice file di testo (chiamato system.cfg) contente alcune direttive di inizializzazione. Il caro Alberto si è pero dimenticato di dire dove questo file debba essere collocato, potresti illuminarmi tu in proposito?

Simone

Mi dicono dalla regia (che si scusa per la svista) che il file deve essere collocato nella root del gioco, cioè la cartella principale di installazione.

Ciao Nemesis,
scrivo in merito alla lettera apparsa sul numero 148 di GMC, in cui ci inviti a segnalare la migliore colonna sonora e il miglior filmato introduttivo. Ecco, di seguito, le mie proposte in ordine di preferenza:
Miglior filmato introduttivo: *SpellForce - The Order of Dawn* e *Syberia*
Miglior colonna sonora: *Dungeon Siege I* e *Syberia*

Vincenzo

Ottime scelte, complimenti. Deduco che l'avventura grafica di Benoît Sokal ti piaccia parecchio: bene!



■ BASTA CON I BUG! Gli appassionati di *PES* sono in attesa di una patch che ovvi ai problemi di crash del gioco.

"Se vincono bene, altrimenti escono dal gioco"

da Se questo è il bello del multiplayer, giochiamo in single – Cruelplace84

TANTI AUGURI GMC

Cogliamo l'occasione per ringraziare gli affezionati lettori del Forum che ci hanno fatto gli auguri per il numero 150 di GMC:

- Don Ivano Blagho
- gg1992_user
- maxtreme92
- enricoros
- tornado89
- Matteo Fonseca
- T.r.E_c.0.0.l
- Kronos21
- Rated R
- grifo1988
- Alienware
- Kane Connor
- Ferdinando "Mega Man"
- Christian Polli
- Marco "Sigfried M." Arrichiello
- Chainer86
- aXel_fg
- Devastator III
- Pier Paolo "razor899"
- Alessio "Alex101Crusader"
- lastmanstanding

TRIBUTO A FALLOUT 3

Un saluto particolare al nostro fedele lettore Emitremmus – the Wise, che ci ha inviato un CD tributo a Mark Morgan e *Fallout 3*, dal titolo "Nuclearization – Voyage In The Post Atomic Unknown", definito dall'autore "un viaggio extrasensoriale in cui l'uomo affronta, ascoltando, le paure e le angosce di una catastrofe nucleare... un viaggio nell'ignoto". Grazie Marco, magnifico lavoro!

successa una cosa scocciante e ho deciso di interpellare tutta la redazione di GMC. Dunque, il 16 ottobre è uscito *PES 2009*. Dovevo averlo! Premetto che di giochi non ne compro tantissimi, un po' per il costo, un po' perché finirei per non godermeli. Così, dopo una giornata di lavoro, sono andato al negozio e l'ho preso. Arrivo a casa, un bacio alla mogliettina, poi uno strattone (povera lei) e corro al PC per installare il gioco. Bellissimo! Champions, Master League, nonché la modalità Diventa un mito che attira la mia attenzione e sulla quale mi fiondo. Comincio l'iter, arrivo a diventare titolare nel Genoa, la stagione prosegue, terzultima giornata d'andata di campionato... poi, di punto in bianco: "Si è verificato un errore irreversibile, la sessione verrà terminata". Accidenti! Riavvio. Carico la partita. "Si è verificato un errore irreversibile, la sessione verrà terminata". Mhh, c'è qualcosa che non va. Fin qui, ho voluto tenere un tono scherzoso per cercare di trovare un po' di ironia nella faccenda. Ti assicuro, però, che sono davvero arrabbiato e deluso. Ho passato due giorni leggendo sui forum dedicati per scoprire che, in pratica, il gioco in questione è uscito difettoso. A un certo punto, senza una precisa logica, il gioco va in crash. A ciò si aggiunge l'aggravante che è il secondo anno consecutivo che la serie soffre di questo tipo di problema. Mi sento un po' truffato. Konami ha annunciato che a novembre dovrebbe uscire la prima patch, specificando però che si tratterà di un aggiornamento delle squadre. Mi auguro che ci sia anche una soluzione ai problemi, anche perché non compro un gioco a ottobre per poterlo usare a pieno a novembre! Però, mi sorgono due dubbi: per prima cosa, non credo che Konami abbia budget da software house indipendente, quindi: non hanno testato il gioco prima di lanciarlo sul mercato? In secondo luogo, voi, come tutte le altre riviste specializzate, avete ricevuto la copia del software prima dell'uscita. Non so come vengano testati i giochi sportivi, immagino che, comunque, si cerchi di giocarne quanto più possibile, per carpirne tutte le sfumature. Se voi non avete riscontrato alcun problema, perché la vostra copia funziona bene e le milioni che sono state immesse nel mercato non vanno? Voglio credere nella buona fede, convincermi che Konami, pur di fare di corsa, abbia messo sul mercato un prodotto malfatto. Intendiamoci, non è un bug da niente: il gioco non funziona! Ho scritto all'assistenza tecnica di Konami, palesando i problemi del gioco, ecco la risposta: "Gentile cliente, grazie per essersi rivolto al servizio assistenza Konami. L'errore che ci ha riportato è già noto al nostro dipartimento tecnico, il quale si sta occupando di risolvere il problema al più presto. Ci scusiamo per le difficoltà che questo inconveniente potrebbe averle causato". Scusami, ma puzza di risposta automatica. Una cosa è certa, l'anno prossimo ci penserò due volte prima di acquistare PES al lancio. Perdonami se sono andato un po' lungo, ma ci sono rimasto davvero male. Con affetto e stima.

Riccardo

Caro Riccardo,
il problema che sollevi è senz'altro degno di nota e sono d'accordo con te quando scrivi che non è giusto poter usufruire al meglio di un videogioco acquistato al lancio solo nei mesi successivi. L'importante, però, è non entrare nell'ambito della malafede. Vero è che Konami dovrebbe attuare tutti i test del caso per garantire la piena compatibilità dei propri giochi con qualunque tipo di configurazione, ma è anche vero che le variabili messe in campo sono numerose e non sempre si riesce a ottenere un prodotto a prova di errore. Con i giochi per console è tutto decisamente più facile, visto che gli sviluppatori devono confrontarsi con una piattaforma fissa e uguale per ogni utente. Le patch sono un aggiornamento ormai indispensabile, con cui bisogna fare i conti. Uno dei vari piccoli e grandi "prezzi da pagare" per giocare su PC, come la mappatura dei comandi su pad e tastiera, la configurazione della risoluzione e così via. Ripeto, lungi da me giustificare la presenza di bug o crash in un gioco per il cui acquisto sono stati sborsati fior di quattrini, ma cerchiamo di non perdere la testa. Questo vale anche a proposito della recensione del gioco apparsa su GMC. Come mi ha confermato l'autore della stessa, *PES 2009* è stato provato a lungo e non ha dato alcun tipo di problema. Ciò può essere dovuto, per esempio, al fatto che la configurazione del suo PC si è dimostrata ideale.
Non dimentichiamo, infine, che le versioni dei giochi da noi provate sono sempre complete, ma può accadere che ci vengano spedite dal produttore non "confezionate" (come faremmo, altrimenti, a realizzare le recensioni in modo che siano in edicola al momento dell'uscita del gioco?).
Nella maggior parte dei casi, direi il 99,9%, il gioco sugli scaffali non è mai inferiore alla versione testata in redazione, ma può capitare che una piccola magagna ci scappi, basta una piccola modifica a livello di programmazione ed ecco nascere degli inattesi problemi di compatibilità.

GIOCHI COMPUTER

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

POLITICAMENTE SCORRETTO

Entriamo subito nel vivo del Thread di Scatterbrain "Cerco il titolo di un gioco dove combinavi scherzi". L'obiettivo era combinare un mucchio di scherzi a un pensionato. Per esempio, mentre lui guardava la tele, tu andavi al piano di sopra e inserivi della dinamite in un panino; lui saliva, mangiava il panino ed esplodeva. Qualcuno ricorda il titolo? Sì, se lo ricorda Spriggan: Neighbours From Hell 1 & 2: divertentissimo. Ad Alex Ray: Il cugino fece vedere Postal 2. Nel primo livello si veniva licenziati dalla casa che produceva il gioco e si doveva frenare con ogni mezzo l'avanzata dei manifestanti, che affermavano che il gioco era troppo violento e politicamente scorretto. Ma come afferma 0xC001D00D: Non è questo il gioco! In Postal 2 prendi a badilate la gente e incendi animali e persone. È il gioco più dissacrante di sempre ed è anche uno dei più violenti e politicamente scorretti.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

34forthewin
Alberto B.
Emma&Babak
Falcon
Giulio
Highest
Raffaele "DOCTOR"
Saruman
Stefano B.
"The hermit"
zannablu
^joker^

Redattori Per Gioco Eye of the Beholder



■ Un classico che, dopo quasi vent'anni, continua a ricevere lodi dagli appassionati di GdR.

Eye of the Beholder, uscito nel lontano 1990, seguiva l'indelebile traccia lasciata da quel capolavoro che prende il nome di Dungeon Master, portabandiera di tutti i cosiddetti dungeon crawler nonché uno dei titoli che ha contribuito, nel passato, alla crescita dei giochi di ruolo su computer e non solo.
Eye of the Beholder rientra nella categoria dei GdR in prima persona, in cui si guida una compagnia costituita da quattro personaggi, all'interno di un complesso sotterraneo di dungeon formato da 12 livelli labirintici e infarciti di mostri, trappole ed enigmi di vario genere. A livello di trama, il gioco poteva vantare una delle più forti licenze dell'epoca, ovvero quella della TSR per "Advanced Dungeon & Dragons". Ciò significava non solo l'uso di regole ben precise e collaudate, ma anche la possibilità di utilizzare un background che, per l'epoca, non conosceva rivali nell'ambito dei GdR.
Il movimento all'interno del dungeon si svolge attraverso un sistema a "passi" che consente di spostarsi di casella in casella. Tale sistema rende il gioco, soprattutto in caso di combattimenti in spazi più ampi, una vera partita a scacchi, con movimenti di lato per schivare e rapidi giri attorno all'avversario per colpire, e permette una maggiore accuratezza nella gestione del party, nonché, soprattutto, un rispetto effettivo delle regole di "AD&D".
La vera difficoltà di *Eye of the Beholder* risiede nella natura intricata dei suoi livelli, ricchi di trappole di ogni genere, passaggi segreti, teletrasporti invisibili che fanno facilmente perdere il senso dell'orientamento, e nelle famigerate botole che fanno cadere il gruppo al livello inferiore. L'interazione con il mondo esterno, purtroppo, è fortemente limitata. Il gioco, infatti, non offre nulla oltre al combattimento con i nemici, alla raccolta di armi, corazze e oggetti sparsi per i livelli, e alla presenza di leve e pulsanti a volte mimetizzati sulle pareti dei dungeon.
Ci troviamo di fronte a un gioco che, per il periodo in cui è apparso, presentava una grafica di tutto rispetto, essenziale e pulita. I livelli e i mostri sono sempre ben caratterizzati e abbastanza vari da non risultare ripetitivi, e garantiscono ancora oggi una grafica godibile, soprattutto per gli appassionati di giochi di ruolo di vecchia data. Niente musiche di sottofondo, ma solo effetti sonori quali porte che si aprono, i versi dei mostri e il suono dei nostri passi ad accompagnarci nelle profondità, tutto per consentire una maggiore immedesimazione in un ambiente buio e silenzioso.
Per un esperto del genere, *Eye of the Beholder* può essere terminato nel giro di 4-5 giorni, mentre potrebbe risultare molto più longevo (e spesso piuttosto difficile) per un utente medio, che rischia di bloccarsi in un punto per parecchio tempo. Un gioco da consigliare agli appassionati dei giochi di ruolo vecchio stampo e a chi, in un videogioco, ama la sostanza allo stato puro.

Mad Max'78



LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**



LA PAROLA A SKULZ

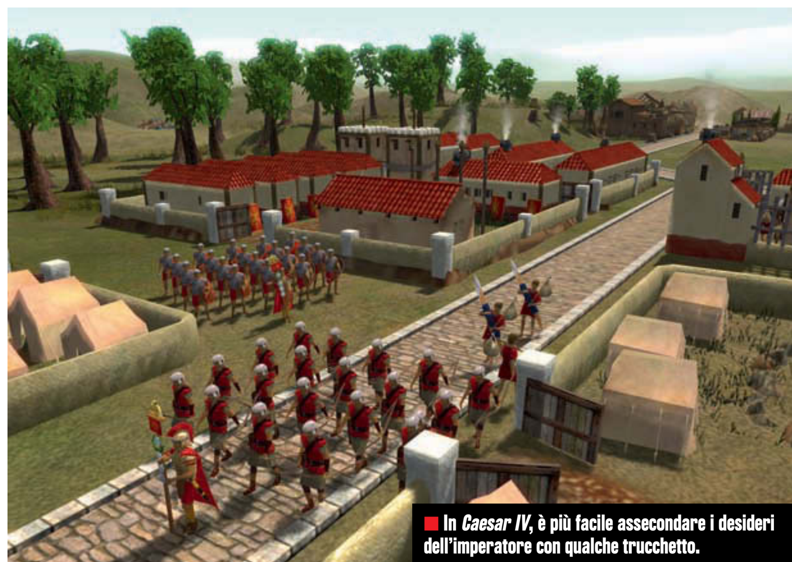
Tante richieste d'aiuto, tanto lavoro per i nostri esperti collaboratori. Questo mese, abbiamo dovuto affrontare problemi di varia natura, che ci hanno portati dalla Seconda Guerra Mondiale a Miami, dall'Isola del Tempo alla "città simulata".

CAESAR IV

B Salve Skulz,
mi chiamo Octavian e avrei bisogno del tuo aiuto. Mi potresti dare dei codici per *Caesar IV*? Grazie e ciao.

Octavian

R Ciao Octavian, imbrogliare in *Caesar IV* è molto facile. Devi semplicemente premere il tasto **Invio** mentre giochi e inserire uno dei codici che elenco di seguito. Direi che il più importante è **Win**, che ti permette di vincere uno scenario, seguito a ruota da **Unlock**, che serve a sbloccare all'istante i trentasette scenari e da **Denarii X**, grazie al quale otterrai l'ammontare di crediti che ti premurerai di scrivere al posto della **X**. Passando a cose più divertenti, ti suggerisco **Jupiter**, utile a colpire gli edifici e le unità nemiche con fulmini e saette, ma anche **Earthquake**, perfetto se ritieni che un terremoto possa essere utile alla tua causa. Infine, un codice che ti suggerisco di non digitare, neppure per sbaglio, a meno che tu non voglia perdere apposta una partita. Si tratta di **Unleashed**: dimenticatelo!



In *Caesar IV*, è più facile assecondare i desideri dell'imperatore con qualche trucchetto.

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

B Carissimo Skulz,
ho un problema con *Legacy of Kain: Defiance*. Forse non lo conosci, è molto giocabile. Il punto è che, presi i panni di Raziel, il divoratore di anime, rimango intrappolato nelle grotte in cui si trova il mostro con tanti occhi. Non so che fare, perché la creatura mi blocca l'unica via di uscita. Ti saluto, sperando nella soluzione che mi darai... presto.

Alfo

R Ciao Alfo, certo che conosco il gioco e ti dirò di più: a suo tempo, mi è anche piaciuto parecchio. Ammetto, però, che sono passati anni da quando l'ho finito, quindi prima di scrivere sciocchezze, ti chiedo conferma che il mostro di cui parli è quello all'inizio del gioco, nel primo livello di Raziel. Se è così, non devi fare altro che catturare le sei anime che si trovano sparse per la grotta. Le prime tre sono proprio dove ti trovi quando rimani bloccato dai tentacoli e poi un po' verso sinistra, lungo il sentiero da cui sei arrivato. Dopo che le hai prese, vai per la quarta planando dalla zona del mostro verso destra

Linea diretta

R "Ciao Skulz, seguo la tua rubrica con curiosità, dato che solitamente i giochi voglio finirli da solo." Quindi, il tuo intervento va visto con estrema gratitudine! "Rispondo alla domanda sollevata da Giuseppe, alcuni mesi or sono, in merito a *Dark Crusade*, che non ti permette di usare in LAN le altre fazioni. Devi sapere che per LANnare o giocare online devi avere *Winter Assult* per la Guardia Imperiale e il gioco originale *Dawn of War* per Space Marine, Caos, Orchi e Eldar. Se, però, compri *Soulstorm* (l'ultima espansione dedicata a vecchio *Warhammer 40K*), se non ricordo male, puoi giocare con tutte le fazioni sia online, sia in LAN e non solo con la Sorellanza e gli Eldar Oscuri. Spero di essere stato chiaro. Nel caso, Skulz, controlla tu *Soulstorm*, dato che ho solo i *Warhammer 40K* e *Dark Crusade* (grandi giochi fra l'altro). Un grosso saluto da Roberto Kiory Sahih." Completo il tuo intervento specificando che le fazioni totali, se si gioca con *Soulstorm*, ammontano a 9 e possono essere utilizzate tutte solo se si è in possesso delle altre espansioni. Solo con *Soulstorm*, le fazioni per

gamesradar.it

www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.



La parola all'esperto Half-Life 2: Episode 2

D Carissimo Skulz,
desidero ringraziare te e tutta la redazione di GMC per la qualità del vostro lavoro: acquisto la rivista quasi ogni mese. Vorrei avere un aiuto in *Half-Life 2: Episode 2,* per ottenere l'achievement Festa della Pignatta. Tengo molto a questo obiettivo secondario, perché è l'unico achievement che mi manca e averlo farebbe di me l'unico su Steam ad avere tutti gli obiettivi secondari di *Half-Life 2: Episode 2* (finora, non ho visto nessuno che li avesse tutti). Vorrei quindi sapere dove si trovano tutti i bozzoli di formicaleone e se si trovano tutti nel secondo capitolo, Vortale o non Vortale. Ho fiducia in una tua risposta, e aspetterò che tu mi dia la soluzione al mio piccolo problema. Con immenso piacere, ti saluto.

Darksimo

R Ciao Darkismo, premetto che ho giocato e completato con molto gusto *Half-Life 2: Episode 2* su Xbox 360 e non su PC, ma non credo che ciò possa rappresentare un problema, in quanto gli Obiettivi dovrebbero essere gli stessi. Per completare Festa della Pignatta, devi fare scoppiare tutti i 9 bozzoli disseminati tra la Foresta Bianca e Vortale o non Vortale. Nelle miniere che precedono la foresta ci sono due pozze e, sul fondo della seconda, troverai il tuo primo bozzolo. Per scovare il secondo e il terzo dovrai raggiungere il capitolo successivo e controllare nella prima stanza che raggiungi in compagnia del Vortigaunt. Il quarto e il quinto bozzolo si trovano sul soffitto, rispettivamente all'inizio e verso la fine della galleria che conduce alla zona più nuova della miniera. Giunto nella sala del montacarichi, ecco il sesto bozzolo sulla parete di fianco all'ingresso, mentre il settimo è sempre nella stessa area, ma vicino alla caldaia. Gli ultimi due bozzoli sono ancora qui: uno attaccato al soffitto sopra i carrelli della miniera e l'altro, sempre sul soffitto, ma sopra l'ingranaggio che devi usare per aggiustare il motore del montacarichi.

e sali per le scale, così da arrivare anche alla quinta. Per acchiappare la sesta e ultima anima, devi planare sul versante opposto della grotta. Quando avrai fatto il pieno, vedrai che il mostro ritirerà i suoi tentacoli e potrai proseguire per l'avventura. Nel caso in cui avessi capito male, ti chiedo di riscrivermi cercando di essere più preciso e ti suggerisco un paio di trucchi per non lasciarti proprio in panne. Premi il tasto R per mettere il gioco in pausa, poi schiaccia in rapida sequenza su, giù, destra, giù, i, o, giù, u, ò per diventare invincibile.

AVENCAST

B Ciao Skulz,
ho un problema con *Avencast.* Per la precisione, quando percorro il sentiero dello spirito, nelle grotte di cristallo e devo infondere il mio cristallo di un'aura magica, una volta arrivato in fondo alla mappa dove ci sono le due caldaie. Ho eliminato i due nemici elementali rinchiudendoli a turno nella stanza apposita, e ho recuperato le due gemme che lasciano a terra. Dopodiché, ho aperto l'altra stanza, quella con il piedistallo all'interno, e ho posizionato tutte e tre le pietre in mio possesso. Poi, ho girato le valvole delle due caldaie senza spegnerle, partendo sempre da quella più vicina alla ruota, per attivarle in modo che uscissero i due "fumi" di ghiaccio e fuoco nella stanza con il piedistallo. A questo punto, non succede più nulla e non mi è permesso neanche di uscire dalla mappa per tornare in quella precedente. Ho già esplorato in lungo e in largo tutta la mappa, compresa la parte nascosta dove c'è la statua. Ho dimenticato di fare qualcosa? Puoi aiutarmi? La mia versione del gioco è la 1.04. Grazie mille.

Alessandro

R Ciao Alessandro, ho letto riletto con attenzione la tua lettera e non ho trovato incrinature. Direi che ti sei comportato nella maniera corretta con i mostri elementali e le tre pietre. A questo punto, il fatto che tu sia bloccato dopo che hai interagito con l'altare potrebbe dipendere da come hai posizionato le leve e le valvole delle caldaie, visto che per completare la faccenda devi unicamente tornare nella sala e raccogliere il tuo cristallo, che ora è diventato magico. O forse no... aspetta! Tu l'hai già reso magico da solo il cristallo e, forse, non sai che devi tornare in cima al labirinto e aprirti la strada abbattendo le pareti un po' diroccate con il tuo bastone. Attento che, alla fine del percorso, ti troverai di fronte un golem di fuoco, che andrà sconfitto per entrare in possesso del cristallo in questione.

GIOCHI COMPUTER

NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel DVD dei demo, allegato all'omonima edizione di GMC
All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.



Quesiti dal passato TOCA Race Driver 2

D Ciao Skulz,
solo tu mi puoi aiutare! Cerco disperatamente i codici di sblocco per i trucchi di *TOCA Race Driver 2.* Puoi fare qualcosa a riguardo? Saluti.

Cristian

R Ciao Cristian, da quanto ne so, i trucchi di *TOCA Race Driver 2* sono un problema, perché variano in base al codice bonus del tuo disco di gioco, quindi mi è impossibile riuscire a darti un elenco di codici.



La caccia alle anime è uno degli sport preferiti da Raziel in *Legacy of Kain: Defiance.*

il multiplayer sono unicamente due.

D "Ciao Skulz, mi chiamo **Beppe** e mi ritengo un grande appassionato di videogiochi. Sul mio PC ne provo di tutti tipi, da quelli di guida agli RTS, senza trascurare sparatutto, giochi di ruolo e persino piattaforme." Molto bene, Beppe, è giusto essere poliedrici. "Ti scrivo perché da un cassetto ho rispolverato l'eccellente *Hitman: Pagato per Uccidere* e, dopo essere partito alla grande, mi sono arenato nella missione Plutonio Disperso. Non ho un problema specifico, è proprio che non riesco a venirne a capo. Mi potresti dire come fare per trovare la testata e uccidere Boris?" Guarda, la mia copia di *Hitman: Pagato per Uccidere* è sommersa da una quantità di polvere che non oso scomodare per non morire soffocato, quindi preferisco girare la tua richiesta di soccorso ai miei prodi collaboratori.

D "Ciao a tutta la mitica redazione di GMC," e ciao a te, caro Stefan8, "vi scrivo perché sono in cerca di aiuto per un gioco magari poco famoso, ma che a me piace tanto. Sto parlando di *Crime Scene Investigation.*" Be', dai, non è che sia poco famoso... "Mi sono incastrato nel caso Il Canto del Cigno di Leda, affidato a Catherine. Ho raccolto molti oggetti, tra cui delle chiavi, un libro e un telefonino, e credo di dover individuare un furgone, ma non so come fare." Cari i miei amici investigatori, questo caso è vostro!

SCOOP
prima occhiata

ELEMENTAL WAR OF MAGIC

Eroi, nodi magici e vulcani: Paolo Paglianti scopre che Stardock è partita per un viaggio fantasy senza paragoni.

- **SVILUPPATORE** Stardock
- **GENERE** Strategia
- **CASA** Stardock
- **INTERNET** www.elementalgame.com

UN CAPOLAVORO DAL PASSATO

Se avete iniziato a giocare prima del 1994, e vi piacciono gli strategici, probabilmente ricorderete Master of Magic, un capolavoro creato da Simtex per Microprose quasi 15 anni fa. Se non lo avete provato, sappiate che è universalmente considerato uno dei migliori strategici a turni: in MoM, quattro maghi potentissimi combattevano per conquistare un intero mondo, diviso in due "piani": quello "normale" (se per normale possiamo considerare pianeggianti distese contese da Orchi, uomini lucertola ed Elfi) e quello "etereo", dove le leggi della magia sconquassavano quelle della fisica. In MoM, era possibile costruire città, creare eserciti ed addestrare eroi per conquistare il dominio assoluto, battaglia dopo battaglia. Che tempi!

ELEMENTAL: WAR OF MAGIC SCATENERÀ L'INFERNO SUI VOSTRI PC PERCHÉ:

- Unirà la strategia di *Civilization* alla tattica di *Total War*.
- Ogni partita sarà diversa, grazie al generatore casuale di mondo.
- Potrebbe essere l'erede di *Master of Magic* che tutti gli appassionati aspettano dal '93.
- Il supporto di Stardock ai modder è leggendario.

PENSATE **a un mondo fantasy devastato da un disastro magico di proporzioni epiche, in cui la civiltà umana sta lentamente tentando di conquistare le terre perdute.**

Come nei migliori romanzi fantasy, gli uomini non sono soli, ma devono vedersela con la fazione caotica dei "caduti", i Fallen che hanno intenzione di imporre il proprio dominio sulle terre conosciute. A complicare il tutto c'è una terza parte in causa, quella "neutrale", che non ha preferenze: massacra uomini e Fallen allo stesso modo, con la casualità del fato e la forza dei disastri naturali.

Elemental: War of Magic è un gioco di strategia in cui dovrete prendere il comando di una delle due fazioni e arrivare al controllo totale. Come nei titoli della serie *Total War*, muoverete eroi ed eserciti su una mappa strategica che ricorda quella "disegnata" de "Il Signore degli Anelli", utilizzando un sistema a turni; ogni regione sarà poi rappresentata da una mappa più particolareggiata, simile a quella di *Heroes of Might & Magic*, ricca di punti caldi quali castelli, nodi magici, caverne, e via dicendo. Quando poi si tratterà di combattere una battaglia, si passerà a una visuale tridimensionale, esattamente come nei titoli di Creative Assembly, in cui sarete liberi di mettere in pausa, assegnare gli ordini, e poi dare il via allo svolgimento dello scontro.

A differenza dei *Total War* finora usciti, in

"POTRETE TENTARE ANCHE LA STRADA DELLA VITTORIA MAGICA"

Elemental potrete costruire il vostro impero con molta più libertà: non solo fondando nuove città, ma anche "allargando" quelle esistenti, aggiungendo settori alle città stesse. Ma non esiste solo la conquista militare, dove sono fondamentali eserciti saldi e strategia vincente: potrete tentare anche la strada della vittoria magica, se riuscirete a controllare tutti i "nodi" magici del mondo; e persino quella "eroica", dato che all'inizio della partita vi verrà assegnata una missione (del tipo, gettare un certo anello in un certo vulcano), e i vostri baldi condottieri gareggeranno contro quelli delle altre fazioni per "arrivare per primi". Gli eroi non sono solo i classici cavalieri senza macchia e senza paura, ma anche draghi e altre creature mitologiche.

Da diverso tempo, Stardock aveva annunciato di essere in trattativa con Atari per creare un seguito al mitico *Master of Magic*, classe 1994 (ne abbiamo scritto nella pagina precedente, nel caso non lo conosciate). Fallita questa strada, ha finalmente annunciato un gioco che dovrebbe essere in grado di riuscire dove molti hanno fallito, e cioè ricevere l'enorme, vasta e ricca eredità di *Master of Magic*. Non sappiamo se gli sviluppatori di Stardock ce la faranno, ma di sicuro tifiamo per loro! GIOCHI COMPUTER


I combattimenti tridimensionali mantengono lo stile "pastelloso" del gioco: secondo Stardock, le battaglie assomiglieranno al combattimento del prologo de "Il Signore degli Anelli".


La mappa di gioco ricorda un misto tra *Civilization* e *Heroes of Might & Magic*. Se tutto andrà bene, *Elemental* sarà migliore della somma di entrambi.


Potrete costruire le città dove vorrete e ingrandirle, aggiungendo delle "caselle" che aumenteranno la loro produzione e redditività.



Sarà possibile scegliere lo "stile" dei nomi sulla mappa strategica principale, dove si decidono le sorti del regno.

DATA DI USCITA 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Stardock Corporation
- **Provenienza:** Detroit
- **Nati nel:** 1991
- **Storia:** La società statunitense non si limita allo sviluppo e alla pubblicazione di videogiochi, ma spazia in vari campi dell'informatica.
- **Li conosciamo per:** Un serie di giochi autoprodotti quali *Galactic Civilizations* e *The Political Machine*, oltre alla stretta collaborazione con Ironclad Games che ha partorito l'apprezzato *Sins of a Solar Empire*. Diciamo che di strategia se ne intendono!

ATTENDERE PREGO!
Sembra che nella primavera del 2009 partirà la beta online del gioco: noi ci siamo già iscritti!

SCOOP
prima occhiata

CULPA INNATA 2 CHAOS RISING

Il ritorno della Fenice!

SVILUPPATORE Momentum DMT **GENERE** Avventura Grafica
CASA Momentum DMT **INTERNET** www.culpainnata.com

UN COMPAGNO DI VIAGGIO

Durante le sue (dis)avventure, Phoenix si imbatterà in un altro investigatore russo, Anatoly Pavlov. Questo personaggio è stato incaricato di indagare su alcuni dei misteri in cui è coinvolta anche la nostra eroina e, in alcuni punti specifici del gioco, si potrà decidere se interpretare Phoenix o Anatoly. Tale scelta avrà un profondo impatto sulla trama, dal momento che i due hanno modi di agire assai diversi, e non potrà quindi essere effettuata alla leggera. In compenso, il giocatore potrà sempre ricaricare un vecchio salvataggio e vedere come si sarebbero svolte le cose "dal punto di vista dell'altro personaggio". Gli sviluppatori ci tengono comunque a sottolineare che Phoenix è e rimarrà "il cuore del gioco, colei la cui storia simboleggerà sia i problemi del mondo in cui vive, sia la loro evoluzione".

CULPA INNATA 2: CHAOS RISING SCATENERÀ LA RIVOLUZIONE PERCHÈ:

- È il seguito di una delle avventure più belle pubblicate finora.
- L'ambientazione del mondo di Phoenix è ricca e affascinante.
- Presenta molti modi di risolvere i problemi e diversi finali.
- Incontreremo una varietà di personaggi e culture dell'Est Europa.

NON abbiamo mai nascosto che *Culpa Innata* è stata la migliore avventura da noi giocata in tempi recenti… non fosse per quel finale pieno di cose lasciate in sospeso.

L'annuncio di *Culpa Innata 2* (sottotitolato *Chaos Rising*) non ci ha dunque sorpreso, e le rivelazioni degli sviluppatori non solo ci hanno rassicurato che, sì, c'è ancora parecchio da chiarire, ma ci hanno fatto venire l'acquolina in bocca nell'attesa di questo seguito.

Senza rovinare il finale a chi non ha provato il primo gioco, diremo solo che *Culpa Innata 2* continua a essere ambientato in un futuro non molto lontano, e che la protagonista sarà di nuovo Phoenix Wallis, agente dell'Unione Mondiale (una superpotenza la cui filosofia è esplicitamente basata sull'avidità e l'egoismo). Phoenix è ora in viaggio verso Odessa, dove spera di recuperare uno dei principali "fili" investigativi perduti al termine del primo episodio. *Chaos Rising* sarà, al tempo stesso, la storia di questo viaggio e la scoperta, da parte di Phoenix, della realtà del mondo esterno all'Unione Mondiale, ovvero i cosiddetti Stati Dissidenti: un mondo di hacker, contrabbandieri, gangster e Rinnovatori (i membri del movimento di resistenza all'Unione cui si era accennato nel primo gioco). Al termine del primo capitolo, la "fede" di Phoenix nella giustezza dei metodi della sua patria stava già vacillando, ed è inutile dire che, alla fine di questa seconda esperienza, la troveremo profondamente cambiata.

Il gioco, pur dipanandosi attraverso

"INIZIA ESATTAMENTE DOVE ERA TERMINATO IL PRIMO EPISODIO"

un arco narrativo abbastanza definito, consentirà quel genere di approccio multiplo ai problemi che avevamo già incontrato nel primo *Culpa Innata* (dove era addirittura possibile non scoprire intere parti della trama principale) e sarà caratterizzato da finali multipli legati a quanto Phoenix (e noi con lei) sarà stata brava a superare le difficoltà incontrate sul suo cammino, e alle scelte etiche compiute nel farlo.

Nello sviluppare *Chaos Rising*, i creativi di Momentum DMT hanno ascoltato i numerosi suggerimenti giunti dai fan del primo titolo e il risultato sarà un miglioramento in ogni aspetto del gioco. Maggiore importanza verrà data ai dialoghi e all'interpretazione delle emozioni da parte di Phoenix; la "telecamera virtuale" sarà più dinamica e consentirà di seguire meglio l'azione (che rimane, comunque, una tradizionale avventura punta e clicca); anche l'agire "in tempo reale" (con un orologio che scandisce i momenti della giornata e, quindi, limita la libertà d'azione di Phoenix) è stato rifinito.

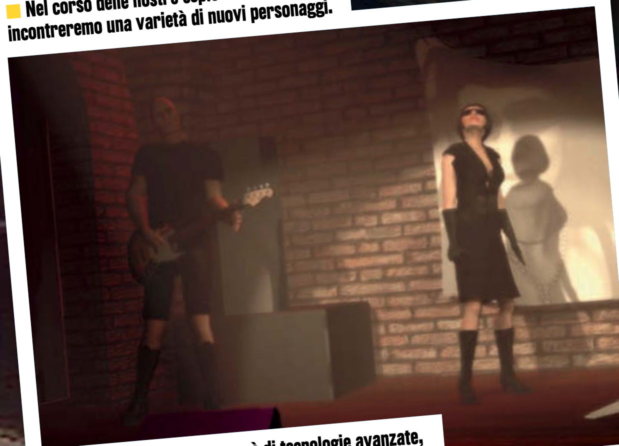
Culpa Innata 2: Chaos Rising è previsto per la fine del 2009, e già non vediamo l'ora di incontrare nuovamente la sua eroina. Maggiori notizie arriveranno sui prossimi numeri di GMC. GIOCHI COMPUTER



Chaos Rising si dipanerà su oltre 60 ambientazioni.



Nel corso delle nostre esplorazioni, incontreremo una varietà di nuovi personaggi.



Il motore grafico si avvarrà di tecnologie avanzate, con l'opzione di utilizzare effetti delle DirectX 10.



La Protagonista sarà di nuovo la pimpante Phoenix, questa volta un po' meno ingenua.

DATA DI USCITA 2009

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Momentum DMT
- **Provenienza:** Turchia
- **Nati nel:** 1998
- **Storia:** Una società specializzata in software, ma non in giochi, si posiziona all'improvviso sulla scena videoludica nel 2007 con *Culpa Innata*, un'avventura inizialmente nata come test per un programma… per realizzare volti virtuali realistici! La novità dell'ambientazione (il prossimo futuro visto, per una volta, dal punto di vista dei paesi dell'Est) unita a una trama profonda e ricca di spunti di riflessione sul presente, e a una struttura non lineare, hanno reso *Culpa Innata* uno dei nostri giochi preferiti del 2007.

ATTENDERE PREGO!

Culpa Innata 2 arriverà sui nostri PC nel tardo 2009.

Wo



IL PIACERE DI ESSERE DONNA
Woman
HEALTH/FITNESS
SENO DA STAR
PUOI AVERLO ANCHE TU
MEDICINA ESTETICA
macchie sulle mani
ADDIO!
SPIRULINA
un superintegratore per l'ETERNA GIOVINEZZA
I PIACERI
CUCINA LIGHT
BENESSERE LE TERME DI ISCHIA
SPORT TRENDY
Rimedi alternativi
I fiori di Bach funzionano davvero
OVER SIZE E SEXY
chi ha detto che per essere belle bisogna essere magre?
10 PAGINE
Pilates
Yoga
Ginnastica
per essere
IN FORMA
Anna Safroncik per Woman

man

IL PIACERE DI ESSERE DONNA



La temperatura del mondo esterno, con l'avanzare dell'inverno, si fa più fredda. Il nostro processore, invece, è sempre bollente. Siamo nel vivo della stagione "calda" dei videogiochi, e gli annunci non si sono ancora fermati!

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

A cura di Fabio Bortolotti

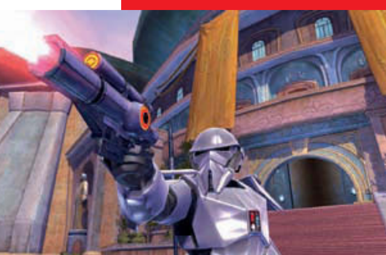
MMORPG

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Molto più tempo fa del solito, in una galassia lontana lontana....

GALLERY





SE n'è parlato in via non ufficiale per dei mesi, con voci di corridoio e indiscrezioni più o meno attendibili, ma finalmente la notizia è confermata.

Dalla collaborazione tra LucasArts e BioWare nascerà *Star Wars: The Old Republic*, un ambizioso MMORPG ambientato nell'universo di "Guerre Stellari". Le vicende si svolgeranno migliaia di anni prima della trilogia classica, circa trecento anni dopo gli eventi di *Knights of the Old Republic*, e ci sarà una trama studiata alla perfezione per essere compatibile con il complesso canone della saga.

È proprio la trama il punto centrale dell'annuncio di LucasArts, che Ray Muzyka, cofondatore e amministratore delegato di BioWare, ha commentato così: "I MMORPG, di solito, si fondano su tre pilastri – il combattimento, l'esplorazione e la crescita del personaggio. In *Star Wars: The Old Republic* uniremo il fantastico universo di LucasArts con le rinomate doti narrative di BioWare, aggiungendo un nuovo pilastro: la trama."



Le prime immagini mostrano una grafica estremamente semplice.

"È proprio la trama il punto centrale dell'annuncio di LucasArts"

Oltre ai cavalieri Jedi e ai Sith, sarà possibile impersonare gli altri classici personaggi di "Guerre Stellari".

L'idea è interessante, specie se affiancata al magico mondo nato dalla fantasia di George Lucas. Per il resto, gli elementi di gioco che trapelano dal primo annuncio sembrano ricalcare gli elementi più classici dei MMORPG, con svariate classi tra cui scegliere e la possibilità di votarsi al bene o al Lato Oscuro della Forza. Certo è che, ultimamente, la galassia di "Guerre Stellari" è a dir poco inflazionata, tanto sugli schermi dei cinema quanto su quelli dei nostri PC, e che BioWare dovrà lavorare duramente per ottenere un mondo credibile e piacevole. Il rischio di trovarsi su dei pianeti pieni di ragazzini che vanno in giro con una spada laser in mano è sempre in agguato, ma abbiamo fiducia negli sviluppatori, e ci auguriamo che riescano a dare vita a un prodotto equilibrato e apprezzabile anche dai fan più puri della saga. GIOCHI COMPUTER

Azione

GHOSTBUSTERS: THE VIDEOGAME

Atari acchiappa il nuovo gioco sugli Acchiappafantasmi.

Buone notizie, per i fan dei *Ghostbusters*.

Dopo le vicissitudini con Activision/Blizzard, che rischiavano di mettere la parola fine al progetto, gli sviluppatori di Terminal Reality hanno raggiunto un accordo con Atari, che pubblicherà il gioco nel 2009. L'uscita del gioco, dunque, è prevista per il venticinquesimo anniversario del primo film, e vedrà anche il supporto del cast originale, che ha prestato le sue fattezze ai modelli poligonali e alle animazioni. Al momento, però, non ci sono novità vere e proprie sul sistema di gioco. Il progetto è stato veramente sull'orlo del precipizio, e il fatto che sia di nuovo in carreggiata non può che farci immensamente piacere.

Data di uscita: 2009
Internet: www.atari.com



"Sei tu forse un dio?" L'atmosfera dei mitici film sembra miracolosamente intatta.

Strategia a turni

ELVEN LEGACY

Un nuovo strategico a turni per Paradox.

La trama alla base di *Elven Legacy*, almeno stando alle prime descrizioni, è quanto di più banale e scontato si possa trovare nel panorama del fantasy.

Un umano riesce a rubare uno degli antichi segreti degli Elfi, che devono quindi avventurarsi nel mondo degli uomini per difenderlo. A parte questa ambientazione scontata, però, il gioco di Paradox sembra alquanto interessante, anche solo perché ripropone delle meccaniche di strategia a turni, decisamente rare in questo periodo. I giocatori avranno a disposizione degli eroi da far crescere e da personalizzare, centinaia di unità da comandare e due campagne distinte, una per gli Elfi e una per gli umani. Ci saranno anche delle missioni bonus, da affrontare con gli Orchi, che potrebbero garantire una maggiore longevità al titolo.



Elven Legacy non sembra un mostro di originalità, ma potrebbe riservarci delle sorprese.

Data di uscita: Primo trimestre 2009
Internet: www.1cpublishing.eu/game/elven-legacy/overview

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Booty	Capcom	Autunno	●
Alan Wake	Microsoft	2009	●
Anno 1404	Ubisoft	Marzo 2009	●
ArmA II	Bohemia Interactive	2009	●
Batman Arkham Asylum	Eidos	2009	●
Battlefield Heroes	EA	2008	●
Battleforge	EA	Fine 2008	●
Bionic Commando	Capcom	Inverno	●
Codename: Panzers – Cold War	EA	2008	●
Culpa Innata 2: Chaos Rising	Momentum	2009	●
Damnation	Codemasters	Fine 2008	●
Dark Void	Capcom	2008	●
Dawn of War II	THQ	Inizio 2009	●
Demigod	THQ	2008	●
Deus Ex 3	Eidos	2009	●
Diablo III	Activision/Blizzard	2009	●
Dragon Age	BioWare	Primavera 2009	●
Duke Nukem Forever	2K Games	2009	●
Elemental: War of Magic	Stardock	2010	●
Elven Legacy	Paradox	Inizio 2009	●
Empire: Total War	Sega	Febbraio 2009	●
F.E.A.R. 2 Project Origin	Monolith	14 Febbraio	●
Football Manager 2009	Sega	Novembre	●
Ghostbusters	Atari	2009	●
Gray Matter	Anaconda	2008	●
Half Life 2: Episode 3	Valve	2009	●
Harry Potter e il Principe Mezzosangue	EA	Estate 2009	●
Hearts of Iron 3	Paradox	2009	●
Helldorado Conspiracy	Atari	2008	●
Just Cause 2	Eidos	2008	●
Left 4 Dead	Valve	18 novembre	●
Legendary	Atari	Fine 2008	●
Mafia 2	2K Games	2009	●
Metro 2033	THQ	2009	●
MySims	EA	Autunno	●
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	2008	●
Overlord 2	Codemasters	2009	●
Project Gray Company	EA	2008	●
Red Faction Guerrilla	THQ	2010	●
Risen	Deep Silver	2009	●
Rogue Warrior	Bethesda	2009	●
Silent Heroes	Paradox	Inverno	●
Simon The Sorcerer 4	Playlogic	Inverno	●
StarCraft II	Activision/Blizzard	2009	●
Street Fighter 4	Capcom	2009	●
The Sims 3	EA	Febbraio 2009	●
The Wheelman	Midway	Inizio 2009	●
The Chronicles of Riddick: Assault on...	Atari	2009	●
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Activision/Blizzard	13 Novembre	●

Gioco di ruolo

FALLOUT 3 PARLA ITALIANO

Gli errori di Oblivion non vengono ripetuti.



La notizia che Fallout 3, l'eccellente GdR post-apocalittico di Bethesda, avrebbe goduto di una traduzione in italiano, aveva causato sollievo per i non anglofili, ma anche sollevato dei dubbi.

Lo sforzo precedente della società statunitense, ovvero la traduzione nella nostra lingua di The Elder Scrolls IV: Oblivion, aveva infatti prodotto un risultato talmente orrido (e non usiamo la parola alla leggera), da stimolare – evento forse unico nella storia recente dei videogiochi – la produzione di patch amatoriali che traducessero realmente il gioco in un italiano comprensibile. Dopo aver provato Fallout 3 in italiano, possiamo dire che le promesse di Bethesda di porre maggiore attenzione a questo aspetto si sono materializzate. La qualità della conversione, lo precisiamo subito, è ancora intaccata da qualche pecca e da diverse ingenuità: personaggi femminili cui i dialoghi si rivolgono al maschile; confusione sul significato di alcune parole ("gun", per esempio, può indicare una pistola, un fucile o una generica arma da fuoco leggera e, talvolta, non sempre ciò che appare sullo schermo coincide con la scelta del traduttore); infine, scritte anche elaborate che appaiono nel gioco su muri, lavagne e altri supporti, e che non sono state tradotte. In tutta onestà, però, senza la possibilità di intervenire sulle texture, i traduttori italiani non avevano modo di ovviare a quest'ultimo problema. Considerando che anche il doppiaggio va dall'adeguato al discreto (sebbene, anche qui, non sempre il parlato corrisponda ai sottotitoli), possiamo dire che il giocatore italiano di Fallout 3 si trova davanti a un prodotto comprensibile e perfettamente fruibile. Brava Bethesda, anche se il livello di cura visto in Bioshock e Assassin's Creed è ancora lontano.



La traduzione di *Fallout 3* è buona, se si accetta, a tratti, qualche confusione tra genere maschile e femminile.

Azione

I-FLUID

Un gioco allo stato liquido in arrivo sugli scaffali.



La grafica è molto colorata e le ambientazioni ricordano i vari *MicroMachines*.

Nobilis ha annunciato che distribuirà nei negozi I-Fluid, interessante titolo sviluppato da Exkee.

Il gioco, acquistabile anche da Internet, vi calerà negli umidi panni di una goccia d'acqua, intenta a esplorare dei colorati scenari tridimensionali evitando ogni tipo di insidia. Ci saranno tessuti spugnosi, insetti assetati, delle piattaforme roventi e tanti altri elementi in grado di "asciugare" il protagonista. I livelli saranno pieni di piccoli enigmi da risolvere con l'aiuto della fisica, e ci permetteranno di osservare il nostro mondo da una prospettiva microscopica. Nobilis parla di un'uscita a gennaio 2009, e visto che il gioco è già fatto e finito, non ci dovrebbero essere ritardi di alcun tipo. Speriamo, magari, che anche il prezzo proposto sia microscopico come il protagonista del gioco.

Data di uscita: Gennaio 2009
Internet: www.group-nobilis.com

Azione

OVERGROWTH

Una crescita smisurata per un piccolo team di sviluppo?

Wolfire è un piccolo team di sviluppo indipendente, che sta lavorando a un ambizioso progetto per PC e Mac.

Parliamo di Overgrowth, un gioco d'azione di terza persona in cui degli animali cresciuti più del normale si sfidano in sanguinosi scontri ravvicinati. Gli sviluppatori promettono tante idee innovative, a cominciare dalla gestione dell'Intelligenza Artificiale, concentrata sull'individualità di ogni nemico e sul suo istinto di sopravvivenza. Il sistema di controllo si baserà su svariati comandi contestuali, pensati per impedire ai giocatori di farsi strada premendo tasti all'impazzata. Lo sviluppo di Overgrowth, pur non disponendo di budget fantascientifici, procede a gonfie vele, tanto che i programmatori hanno reso disponibile una prima versione di test del gioco ai fan che lo hanno preordinato. Il prodotto finito, invece, sarà pronto nel primo trimestre del 2009.



Al momento sono disponibili solo delle illustrazioni, ma presto vedremo delle immagini del gioco vero e proprio.

Data di uscita: Primo trimestre 2009
Internet: www.wolfire.com

Azione

LORD OF THE RINGS: CONQUEST

La Terra di Mezzo secondo Pandemic.

Come sapranno i nostri lettori più affezionati, i Pandemic Studios, in collaborazione con New Line Cinema, stanno lavorando a un frenetico gioco d'azione basato su "Il Signore degli Anelli". *Lord of the Rings: Conquest* permetterà di schierarsi con le forze del bene o con l'esercito di Sauron, e di affrontare combattimenti con tutte le creature tipiche del mondo di Tolkien, tra cui anche i Balrog e gli Olifanti.





L'approccio adottato da Pandemic è improntato all'azione senza compromessi.

Le ultime immagini disponibili mostrano una grafica nella norma, che pur non riuscendo a spiccare sulla concorrenza, si rivela più che all'altezza della situazione. Sarà da vedere se il motore riuscirà a mantenere un buon livello di dettaglio e fluidità anche nei momenti in cui ci saranno molti personaggi su schermo, come per esempio nelle battaglie di Minas Tirith e di Mordor.

Data di uscita: 2009
Internet: www.pandemicstudios.com/conquest/

SAINTS ROW 3

Il secondo episodio della serie non è ancora arrivato sugli scaffali, ma Volition sta già lavorando a *Saints Row 3*. La notizia arriva da un'intervista a Dan Sutton, associate producer del gioco, che afferma che il terzo episodio prenderà una "nuova direzione", anche per quanto riguarda la trama. Al momento, com'è lecito aspettarsi, non ci sono altre informazioni sul gioco, che con tutta probabilità non vedrà la luce prima della fine del 2009 o del 2010 inoltrato.

Gestionale

HOTEL GIANT 2

Dalle pensioni ai Grand Hotel con Nobilis.

Dopo l'inaspettato successo del primo episodio di *Hotel Giant*, Nobilis ha deciso di pubblicare un nuovo episodio del suo gestionale alberghiero.

Rispetto alla precedente edizione gli sviluppatori promettono una realizzazione tecnica più raffinata, con centinaia di animazioni per i personaggi su schermo e una grafica 3D rinnovata. A disposizione dei giocatori ci saranno quattro città (Parigi, Roma, Monaco e Los Angeles) e tante isole tropicali per costruire il proprio hotel paradisiaco. Nonostante tutti questi buoni intenti, le immagini disponibili tradiscono una qualità grafica al di sotto della media, su cui si potrebbe chiudere un occhio soltanto in presenza di meccaniche di gioco accattivanti e ben realizzate.

Data di uscita: fine 2008
Internet: www.group-nobilis.com



Progettare un albergo di successo richiederà cura per tanti piccoli dettagli.

PILLOLE

UBISOFT, NIENTE HEROES

Il gioco dedicato alla serie televisiva "Heroes", annunciato qualche tempo fa da Ubisoft, è stato annullato. I diritti sono tornati all'emittente NBC, anche in seguito alla fredda accoglienza riservata alla terza serie, trasmessa attualmente negli Stati Uniti.

FALLOUT 3 DA RECORD

Atari ha registrato dei risultati spettacolari per il suo spettacolare *Fallout 3*, che ha raggiunto i 300 milioni di dollari con circa 4,7 milioni di copie vendute (dato relativo a tutte le piattaforme). Un successo meritato, che lascia ben sperare per il futuro della serie.

RED FACTION: GUERRILLA E DARKSIDERS

THQ ha annunciato il ritardo di *Red Faction: Guerrilla* e *Darksiders*, che stando alla nuova data d'uscita saranno disponibili entro marzo 2010. Questo significa che faranno parte del prossimo anno fiscale, e che non aiuteranno THQ in questo momento di crisi.

UN FUMETTO PER STREET FIGHTER IV

Udon Comics è al lavoro su una serie a fumetti dedicata a *Street Fighter IV*, centrata sulle vicende dei quattro nuovi personaggi presenti nel gioco (Abel, Crimson Viper, Rufus ed El Fuerte). La trama conterrà molti riferimenti al passato, con richiami ai personaggi resi celebri da *Street Fighter II*.

GOTHIC 3: FORSAKEN GODS

La nuova espansione di

PILLOLE

***Gothic 3*, sviluppata da Trine Studios, è pronta alla pubblicazione, e arriverà a breve sui nostri scaffali. Si tratta di una campagna inedita, che servirà come ponte narrativo per il nuovo episodio, ancora in sviluppo.**

FAR CRY 2 MULTIPLAYER: COSÌ NON VA

La nostra volontà di offrirvi un approfondimento sul multiplayer di *Far Cry 2* si è scontrata con i problemi tecnici che affliggono la componente online del titolo di Ubisoft. Nel momento in cui scriviamo, anche il semplice collegamento ai server è un'impresa impossibile: le poche partite elencate hanno una latenza improponibile e rimandano continuamente al menu. Sperando in una soluzione nel più breve tempo possibile, l'appuntamento è per l'Extended Play del prossimo numero.

Sussurri dalla Rete

IL RITORNO DI SYNDICATE?

Il mitico *Syndicate*, uno dei capolavori di Bullfrog, potrebbe essere pronto a un ritorno in grande stile nel mondo dei videogiochi. Svariate voci, assolutamente non ufficiali, parlano di una collaborazione tra EA e Starbreeze (gli studi di *The Darkness* e *Riddick*), per un remake di questo grande classico. La notizia è tutto fuorché ufficiale, ma non ci stupiremmo se si rivelasse vera. E, soprattutto, saremmo estremamente felici di fare un tuffo nella nostalgia.

Azione

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Vin Diesel torna a fare massacri sui nostri monitor.

Qualche anno fa, gli studi svedesi di Starbreeze si imposero all'attenzione dei videogiocatori con il successo di *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*, titolo ispirato al film di Vin Diesel.



Vin Diesel è più cattivo che mai, anche in versione digitale.

Ora, dopo il convincente *The Darkness* (mai arrivato su PC), Starbreeze torna con *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*, pubblicato da Atari. Stando ai primi annunci, il gioco doveva essere un semplice remake aggiornato del primo episodio, ma le ultime notizie confermano che includerà anche campagna completamente nuova, che espanderà ulteriormente l'universo narrativo di Riddick. *Assault on Dark Athena* sfrutterà il motore grafico sviluppato da Starbreeze, che per l'occasione è stato migliorato e sfruttato al 100% delle sue possibilità. Al momento, l'unica immagine disponibile è un primissimo piano dell'eroe di turno, che mostra comunque un livello di dettaglio e una cura per i particolari assolutamente all'avanguardia. Ulteriori dettagli vi attendono sul prossimo numero di GMC.

Data di uscita: 2009
Internet: www.starbreeze.com

UBISOFT E MASSIVE ENTERTAINMENT

Gli sviluppatori di World in Conflict entrano nella famiglia di Ubisoft.

Con un rapido comunicato stampa, Ubisoft ha annunciato l'acquisizione di Massive Entertainment, team di sviluppo responsabile di *World in Conflict*. Gli studi di Massive Entertainment erano rimasti senza un padrone dopo la fusione tra Activision e Blizzard, e hanno espresso parole entusiastiche sulla possibilità di continuare a sviluppare RTS di qualità sotto l'egida di Ubisoft.

Avventura/Survival horror

ALAN WAKE

Nuove immagini e informazioni per l'atteso titolo di Remedy.

Sin dalla sua presentazione, *Alan Wake* ha catturato l'immaginazione e le attese del mondo dei videogiocatori.

Poi, invece di uscire, ha inanellato una serie di ritardi e rinvii che, ancora oggi, lo lasciano senza una data di debutto ufficiale. In ogni caso, per nostra fortuna, i lavori sul gioco procedono. Remedy ha mostrato al pubblico un nuovo trailer, dal taglio molto cinematografico, e una manciata di nuove immagini. *Alan Wake* sembra sempre più interessante, sia per quel che riguarda la grafica, ricca di dettagli e con degli effetti di luce da pelle d'oca, sia per la trama, che sembra impostata sui ritmi dei moderni telefilm come "Lost" e "Heroes". Dopo anni di attesa, non stiamo più nella pelle, e siamo curiosi di vedere se il genio di Remedy, dopo *Max Payne*, riuscirà ancora una volta a lasciare la propria impronta nella storia dei giochi su PC.



Gli effetti di luce saranno cruciali per la suspense del gioco.

Data di uscita: 2009
Internet: www.alanwake.com

■ Le ambientazioni della serie sono tutte molto inquietanti.

Horror

PENUMBRA COLLECTION

Una raccolta omnicomprensiva dell'horror, secondo Paradox.

Paradox ha annunciato *Penumbra Collection*, una raccolta di tutti gli episodi della serie creata da Frictional Games.
Il pacchetto includerà *Overture*, *Black Plague* e l'espansione *Requiem*, e potrebbe ragionevolmente arrivare sugli scaffali con un prezzo budget. La serie ha riscosso un discreto successo tra gli appassionati del genere horror, e questa collection potrebbe riservare tante ore di paura a un prezzo ragionevole. Ci auguriamo, dunque, che l'arrivo sugli scaffali italiani non si faccia attendere troppo.

Data di uscita: Primo trimestre 2009
Internet: www.paradoxplaza.com

EA E THQ IN CRISI

Momento difficile per i due colossi dei videogiochi.

Nonostante la forte crescita registrata dai videogiochi negli ultimi anni, due colossi del settore sono alle prese con un momento di crisi. Parliamo di EA, che a fronte di un calo dei guadagni si è vista costretta a licenziare il 6% dei suoi dipendenti (circa 600 persone), e di THQ, che ha chiuso ben cinque dei suoi studi di sviluppo (Paradigm Entertainment, Mass Media, Helixe, Locomotive Games e Sandblast Games) e ha licenziato parte dei dipendenti di Rainbow Studios e Juice Games. Auguriamo buona fortuna a tutti gli sviluppatori coinvolti, e speriamo che i due colossi tornino presto in piena salute.

Strategia/Gioco di ruolo

KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS

Non tutte le principesse devono essere salvate...

1C Company ha annunciato *Armored Princess*, un'espansione per *King's Bounty: The Legend*, successore del 2008 dell'ormai antico *King's Bounty*, uscito nel lontano 1991.
La trama vedrà la principessa Amelie in viaggio per il mondo di Teana, alla ricerca di Bill Gilbert. Il sistema di gioco, naturalmente, rimarrà invariato, ma saranno aggiunte svariate caratteristiche, come la razza dei Pangolin. Amelie avrà a disposizione nuove abilità, come per esempio il volo, e sarà affiancata da un affascinante drago che crescerà con lei e la difenderà durante le battaglie. Il tutto sarà coronato da nuovi mostri, boss epici e ambientazioni squisitamente fantasy, che potrebbero fare la gioia di chiunque abbia apprezzato *King's Bounty*.



■ Questa immagine si riferisce a *The Legend*, ma considerando che si parla di un'espansione non ci aspettiamo grandi rivoluzioni in termini di grafica.

Data di uscita: 2009
Internet: www.1cpublishing.com

Evento

LUCCA COMICS AND GAMES

Videogiochi e Fumetti a braccetto per le strade di Lucca.


Videogiochi e Fumetti a braccetto per le strade di Lucca.


Nello stand dedicato al modding erano presenti alcune interessanti creazioni, come questo quadretto che nasconde un vero e proprio computer.



ANCHE quest'anno, dal 30 ottobre al 2 novembre, Lucca ha ospitato l'ormai nota manifestazione Lucca Comics and Games, evento in cui la città toscana viene trasformata in un enorme spazio espositivo, con padiglioni sparsi per l'intera area urbana: oltre 120.000 visitatori in pochi giorni.

Inizialmente concentrata solo sul fenomeno fumetto, negli ultimi anni la fiera ha conferito al lato ludico un'importanza crescente, tanto che uno dei padiglioni più grandi dell'edizione 2008 era dedicato proprio a questo tipo di divertimento: un enorme tendone sempre affollato, all'interno del quale ci si sfidava con strategici, GdR e giochi di carte in stile "Magic", oltre a dilettarsi con il nostro passatempo preferito, i videogiochi. A tal proposito, non mancavano alcune delle più note case di produzione e, fra una partita a *Rock Band* e una a *Shawn White Snowboarding*, era possibile dare un'occhiata alle ultime novità per PC, fra cui *Fallout 3*, nonché l'ultima espansione di *World of Warcraft*: *Wrath of The Lich King*, presentata ufficialmente a pubblico e stampa proprio in occasione della kermesse toscana.

Ma Lucca Comics & Games 2008 non è stata solo una mostra mercato di giochi e videogiochi. Tra le mura medievali della città si sono consumate anche alcune delle sfide del campionato italiano di videogiochi, le Electronic Pro Series, giunte quest'anno alla loro settima edizione, che hanno attirato gamer professionisti, team e rispettivi fan provenienti da ogni parte d'Italia. Per un approfondimento di quest'aspetto della manifestazione, vi rimandiamo però alle pagine della nostra rubrica Next Level Arena, su questo stesso numero.

Giochi per il Mio Computer non poteva mancare a Lucca Comics and Games, e alcuni membri della vostra redazione preferita hanno partecipato all'evento in forma ufficiale, non solo come semplici visitatori. GMC è intervenuta a ben due tavole rotonde relative al mondo videoludico. La più importante era quella relativa alle differenze fra l'editoria online e quella cartacea, dove Alberto "Pape" Falchi e altri colleghi del settore hanno avuto modo di esporre la propria visione, nonché di rispondere alle domande del pubblico. La discussione, organizzata e moderata dal responsabile ModdingMeting Alessandro Cavalieri, verteva principalmente sulle differenze fra i due modi di concepire l'editoria, naturalmente in relazione al videogioco, ma la tavola rotonda ha toccato anche temi scottanti, come quello della pirateria o della libertà di stampa.

È stata, insomma, una piacevole chiacchierata e speriamo che la collaborazione con il Lucca Comics and Games prosegua anche in futuro. Dal canto nostro, faremo in modo di essere ancora più presenti nelle prossime edizioni. GIOCHI COMPUTER


Il cosplay era d'obbligo alla manifestazione e molti partecipanti esibivano costumi ispirati ai videogiochi, World of Warcraft in primis. (Foto Beatrice Speranza)

ISTANTANEA SU: *LEFT 4 DEAD*

- **Casa:** Valve/ Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Valve
- **Genere:** Sparatutto Online
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D compatibile Pixel Shader 3.0, NVIDIA 7600, ATI X1600 o superiore
- **Internet:** http://www.l4d.com/
- **Nei Negozi:** 18 novembre
- **Perché aspettarlo:** Nella pletora di sparatutto della stagione natalizia, *Left 4 Dead* si distingue per intenti, ambientazione e per la splendida modalità co-op. Se avete un gruppo di amici affiatato, poi, il divertimento potrebbe essere assoluto!



Il fucile a pompa permette di eliminare più zombi contemporaneamente, ma attenti a mirare bene... soprattutto quando dovrete liberare un compagno sotto attacco!



Escludendo determinate ondate a tempo, l'aggressività degli zombi sarà determinata dalle azioni del gruppo, consentendo anche un approccio molto cauto.

AIUTATEMI!

Quando la vostra "normale" energia sarà terminata, vi troverete a terra, immobili, in attesa che uno dei vostri compagni venga a salvarvi. Attenzione, però: in questi momenti, avrete una seconda barra di energia che scenderà gradualmente (spesso aiutata dagli zombi che vi avranno costretto al suolo) e che vi separerà dalla "vera" morte. Non pensate di avere vite infinite: troppi knock out senza cure e la morte sopraggiungerà comunque implacabile. Anche in questo caso, non dovrete allarmarvi troppo. Dopo qualche minuto, ricomparirete in un'area chiusa del livello, in attesa di essere liberati dai vostri compagni, ma privi dell'equipaggiamento guadagnato fino a quel momento.



LEFT 4 DEAD

Quando sopravvivere significa poter contare su chi ti sta di fianco.

IL più classico cliché dei film horror impone una città ormai in mano a orde di morti viventi.

Immaginatevi in questa situazione, insieme a pochi altri sopravvissuti: chi vorreste avere al vostro fianco? È questa, forse, la prima domanda che dovrete porvi avvicinandovi a *Left 4 Dead*, l'ultima produzione Valve che sarà a breve disponibile per nottate di orrorifico gioco cooperativo.

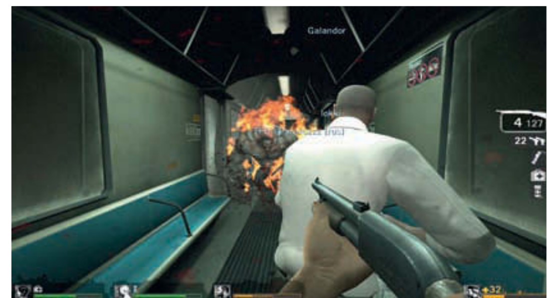
Non si tratterà, infatti, di aggirarsi solitari in cerca di salvezza, in stile *Resident Evil*, o di affrontare i timidi zombi nel grande magazzino di *Dead Rising* (esperienza, purtroppo, finora negata ai giocatori PC), ma di fronteggiare un soverchiante numero di cadaveri ambulanti decisamente aggressivi. La sfida andrà affrontata in compagnia di altri tre sopravvissuti come voi, magari interpretati da altrettanti amici in una coinvolgente partita online.

Si tratta di una miscela essenziale, ma, da quanto visto nel demo di due livelli a disposizione dei fiduciosi che hanno deciso di preordinare il gioco, estremamente profonda e coinvolgente. Spalleggiati dai vostri compagni, dovrete semplicemente raggiungere l'area successiva, facendovi largo a suon di piombo per vari ambienti urbani letteralmente infestati da zombi.

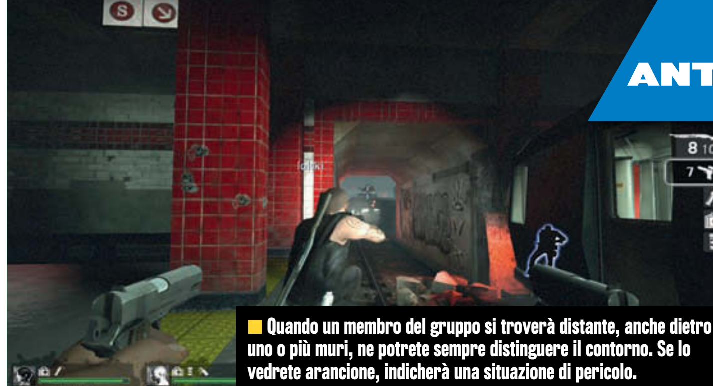
La semplicità dell'approccio non deve trarre in inganno, in quanto la collaborazione tra i giocatori apre una notevole serie di possibilità e introduce una quantità di variabili assolutamente uniche, perfettamente orchestrate nella forzatura che il gioco applica per costringervi ad azioni corali. Il primo esempio di simili meccaniche viene dalla gestione dell'eventualità in cui gli zombi riescano ad avere la meglio su qualcuno dei vostri compagni: per quanto ancora in grado di difendersi a colpi di pistola, questi non potrà risollevarsi finché uno degli altri non gli "darà una mano" nel vero senso del termine. Allo stesso modo, sarà il gioco a creare delle situazioni in cui una veloce suddivisione dei ruoli (comunicazione vocale assolutamente essenziale!) farà la differenza tra l'accrescere le file dei morti viventi o sterminarli.

Proprio parlando di zombi, si entra nel merito di una componente essenziale di *Left 4 Dead*: la loro varietà. Per la maggior parte del tempo, vi troverete a fronteggiare le più classiche e cinematografiche rappresentazioni dei mangiacervelli, in numero e aggressività variabile. Spesso e volentieri, però, nel mucchio saranno presenti anche creature "speciali" che non mancheranno di mettere alla prova il vostro gioco di squadra.

I corpulenti Boomer cercheranno di vomitarvi (letteralmente!) addosso una sostanza che attirerà su di voi tutti i non




Le zone più buie dovranno essere illuminate dalle torce del gruppo, lasciando ampi margini per i facili agguati delle creature.


Quando un membro del gruppo si troverà distante, anche dietro uno o più muri, ne potrete sempre distinguere il contorno. Se lo vedrete arancione, indicherà una situazione di pericolo.



L'equipaggiamento disponibile è assai limitato: una sola arma, una o due pistole, un kit medico, un ordigno esplosivo e pillole antidolorifiche.

COME I MARINAI...

... venivano incantati dalle canzoni delle sirene per finire verso morte certa, così non dovrete farvi ingannare dal singhiozzare misto a melodia di quelle che *Left 4 Dead* chiama "witch". Si tratta di non morti femminili che, a differenza delle altre creature, vi ignoreranno finché non verranno "attivate" da un vostro attacco. Inutile dire che sarà opportuno farlo a campo sgombro: nessun sopravvissuto può desiderare di affrontare orde di zombi, mentre un'agilissima witch salta per la mappa cercando di affondare i letali artigli nelle sue carni.





Le ondate di zombi sono composte da decine di creature che cercheranno di caricarvi da ogni direzione. Chi si ferma è perduto!

ATTACCO CORPO A CORPO

Chi mai vorrebbe affrontare un famelico zombi in corpo a corpo? Vi assicuriamo che, in *L4D*, capiterà spesso e volentieri e vi converrà imparare subito le tecniche di base. Non solo, infatti, allontanerete da voi le creature, ma contro Smoker e Hunter potrete liberarvi dalla loro letale morsa.

POCHE ARMI?

Left4Dead non sembra ancora brillare per varietà di armi. Tale mancanza, però, non va vissuta male. In partenza, potrete scegliere tra un potente fucile a pompa o un preciso UZI, per poi passare, durante l'esplorazione delle mappe, a un fucile d'assalto M4A1, a un fucile a pompa automatico o persino a un fucile da caccia con mirino. Vedremo cosa ci offrirà la versione finale!

morti della zona, tentando di raggiungere lo stesso scopo con una sanguinolenta esplosione dei loro fluidi corporei, se colpiti con armi da fuoco a corta distanza.

I veloci Hunter proveranno in ogni modo a evitare i vostri colpi, scalando persino le pareti, per poi aggredirvi e immobilizzarvi al suolo senza possibilità di fuga, a meno che non giunga un compagno in vostro soccorso. E ancora, gli Smoker si sorzeranno di fare lo stesso stritolandovi con una lingua estensibile in grado di attaccarvi dai punti più improbabili. Si tratta solo di alcune delle creature particolari contro dovrete destreggiarvi in *Left 4 Dead*, ma già sono sufficienti a rendere l'idea del caos che possono generare.

Un compagno catturato da uno Smoker durante un attacco massiccio da parte degli zombi può passare piuttosto inosservato. Allo stesso modo, aprire il fuoco contro un Boomer senza considerare la posizione dei propri compagni si dimostrerà una mossa

"LA FORMULA DI GIOCO E' ESSENZIALE E COINVOLGENTE"

più che azzardata, soprattutto quando il gioco varierà più o meno casualmente la posizione delle creature speciali (con una sadica tendenza a far apparire Smoker e Hunter alle spalle di chi rimane indietro, a caccia di qualche arma addizionale). Insomma, nessuna partita potrà mai essere uguale alla precedente.

Come da tradizione in casa Valve, grande cura è stata dedicata alla parte più prettamente "tecnica" della gestione dei match online. L'integrazione con Steam consente di organizzare comodamente partite con i propri amici o di cercarne di disponibili online grazie a un sistema che, nel caso in cui tutti e quattro gli spazi di gioco non siano stati occupati (*Left4Dead* provvede automaticamente a utilizzare un bot per gestire i personaggi non controllati da altri giocatori, così che non ci siano mai meno di quattro sopravvissuti), vi permette di entrare immediatamente nell'azione anche a livello iniziato.

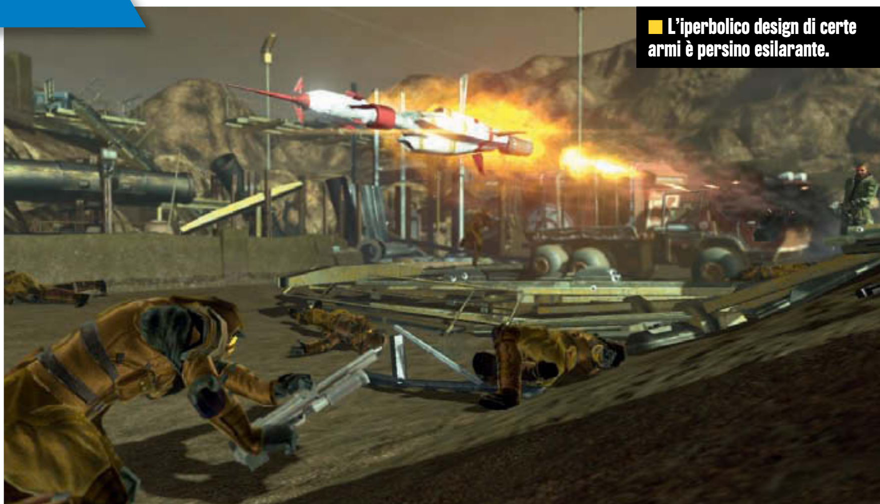
Nella nostra prova, due livelli di gioco sono bastati a intrattenerci per parecchie serate, offrendoci una vasta gamma di situazioni: non osiamo immaginare quanto ci potremo divertire con i venti livelli della campagna, presenti nella versione definitiva. Allo stesso modo, aspettiamo con interesse la componente di gioco competitiva (zombi contro sopravvissuti) in multiplayer.

Di certo, le premesse per inneggiare a un nuovo capolavoro di Valve ci sono tutte, anche se si tratta di un titolo che offrirà il massimo delle sue potenzialità se affrontato online.



ISTANTANEA SU: *RED FACTION: GUERRILLA*

- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** Volition
- **Genere:** Azione e distruzione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.redfaction.com
- **Nei Negozi:** Marzo 2010
- **Perché aspettarlo:** Si tratta del primo gioco a esplorazione libera a tema fantascientifico su PC, per di più ambientato nel sempre affascinante paesaggio rosso marziano.



L'iperbolico design di certe armi è persino esilarante.





Calcolando con attenzione, potrete far crollare certe costruzioni addosso ai nemici.

LOTTA DI CLASSE

L'esito degli scontri con le milizie dell'EDF avrà una certa influenza sul morale dei vostri compagni. Se, durante gli scontri a fuoco, uno dei vostri verrà ucciso, il livello di fiducia dei "ribelli" inizierà a diminuire e ciò avrà conseguenze anche a livello pratico: quando sarà il momento di rimpolpare e aggiornare il vostro arsenale, scoprirete una disponibilità di armi e munizioni ridotta rispetto al solito. A quel punto, vi toccherà ridonare un po' di sicurezza ai vostri con delle missioni ben riuscite.



RED FACTION: GUERRILLA

THQ scatena di nuovo la rivolta sul suolo marziano.

UN GIOCO PERICOLANTE

Una delle cose divertenti di *Red Faction: Guerrilla* è che la demolizione di una struttura ha sempre una componente imprevedibile: mentre vi trovate all'interno di una costruzione, la foga distruttiva potrebbe non farvi rendere conto che è stato raggiunto il "punto di collasso". Quando notate strane vibrazioni, è il momento di darvela a gambe perché è molto probabile che l'edificio vi stia franando addosso.

GLI sviluppatori di Volition sono uomini senza paura e hanno accettato la sfida di presentare, per la prima volta su PC, un gioco a esplorazione libera (o free roaming, come si dice in gergo) a tema fantascientifico.

In un recente incontro londinese con gli sviluppatori, abbiamo avuto l'opportunità di compiere una prima "prova su strada" del loro Red Faction: Guerrilla. Innanzi tutto, vogliamo dare una conferma a chi ricordasse quella di Red Faction come una saga di sparatutto in prima persona: lo era, ma i suoi creatori hanno deciso oggi di stravolgerne la struttura di gioco, abbracciando la filosofia del "libero arbitrio" in stile Grand Theft Auto (il massimo esponente del free roaming sulla piazza).

Tematiche e scenario, invece, non sono mutati. Ci troviamo ancora sulla superficie di Marte e i rapporti tesi tra un proletariato di minatori e il "datore di lavoro", un'organizzazione alquanto schiavista chiamata Earth Defense Force, sfociano di nuovo nella ribellione. A capeggiare la rivolta ci siete voi, classe operaia e solo un martello in mano per dare via a una rischiosa lotta per la libertà. Ma proprio l'umile arnese, al principio del gioco, ben illustra dove vuole andare a parare RFG: il primo muricciolo, che vi impedisce di proseguire tra le rosse rocce marziane, andrà incontro a una disgregazione decisamente realistica, sotto i colpi del vostro vendicativo martellone. Poco più in là, assestando altri poderosi fendenti ai sostegni portanti di un prefabbricato della EDF, provocherete un cedimento strutturale sorprendentemente credibile, con la costruzione che diventerà sempre più pericolante fino al collasso finale. Di lì a poco, entrerete in possesso di cariche esplosive adesive che, appiccicate nei punti giusti, prima smantelleranno e poi faranno afflosciare una costruzione su se stessa.

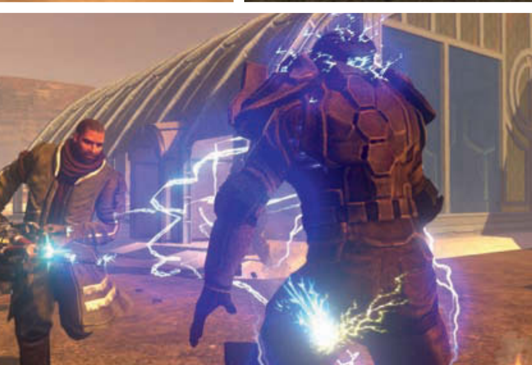
Questo tripudio di devastazione interattiva diventa ancora più spettacolare se si tratta di un edificio a più piani; quando, poi, questo incorpora anche una struttura torreggiante come un silo o una postazione di guardia sopraelevata, aspettatevi, tra fiamme, fumo e detriti, spettacolose inclinazioni con schianto al suolo finale.

Tutto questo non funziona solo come mero show visivo, ma anche come "attentato" nei confronti di soldati e veicoli della EDF: temporizzando nel modo giusto le esplosioni telecomandate, potrete far crollare un ponte o una torre addosso a un convoglio nemico, o la struttura di un fabbricato sulla testa dei suoi stessi occupanti. Insomma, se non si fosse capito, i ragazzi di Volition ci tenevano particolarmente a ricreare uno scenario altamente credibile e vibrante (al suono delle esplosioni, ma la vostra causa è tra le più giuste), e sembrano davvero esserci riusciti. Oltre a questa caratteristica, la più evidente quando si inizia a giocare, c'è anche il primo esempio di free roaming futuristico: ebbene, girovagare tra le rocce e le catene montuose marziane ha un fascino











Lo spettacolare scenario distruttivo fa ben sperare anche per il multiplayer (a 16 giocatori).

RED FACTION, COM'ERA

Se avete buona memoria, ricorderete non solo che i due precedenti capitoli della saga erano degli sparatutto in prima persona, ma che avevano la particolarità di consentire una certa manipolazione dello scenario distruggendone alcune parti (non propriamente "essenziali", a dirla tutta). Purtroppo, questa originale caratteristica è andata perduta; in compenso, ci troviamo di fronte al primo free roaming di fantascienza su PC, il che a livello di novità non è comunque poco.

TUTTO SI CREA, TUTTO SI DISTRUGGE

Come abbiamo sottolineato in queste pagine, una delle caratteristiche più evidenti di *Red Faction: Guerrilla* è un marcato gusto per il realismo distruttivo. In mezzo a tanta devastazione, però, c'è anche l'opera di ricostruzione: a volte, i vostri nemici cercheranno di rimettere in piedi un ponte che avrete precedentemente fatto saltare in aria. In quel caso, può essere utile non "disturbare" le milizie dell'EDF, così da ristabilire il collegamento con alcune zone della mappa momentaneamente off-limits.





"Schiantarsi" dall'alto su una costruzione può essere un buon metodo alternativo per distruggerla.

"UNO SCENARIO ALTAMENTE CREDIBILE E VIBRANTE"

notevole, con un livello di esotismo mai riscontrato in un gioco del genere.

Il design stesso dei veicoli, tranquillamente trafugabili, riporta alla memoria l'accattivante scenario del film "Atto di Forza", forse la migliore pellicola di fantascienza ambientata sul Pianeta Rosso: bastano le ruote giganti a dare una caratterizzazione sfiziosa a camion da trasporto ed escavatori. E gli esoscheletri da fatica che "indosserete" (soprattutto per sfruttarne il prezioso cannoncino perforante) doneranno al tutto una perfetta atmosfera da cantiere del futuro. Niente male nemmeno l'Intelligenza Artificiale nemica: in mezzo a tanto caos demolitorio, le milizie dell'EDF non si scordano mai di distinguere un riparo crollato da uno ancora integro, e gli avversari sembrano ben consci del pericolo di una carica esplosiva nelle vicinanze. Insomma, serpeggiano con raziocinio in una situazione alquanto movimentata. Che lo diventerà sempre di più, perché sia voi, sia loro sfoggerete nuovi gingilli e ordigni avveniristici, man mano che il gioco procederà: jetpack, bazooka termobarici, fucili a impulsi elettrici e altre diavolerie futuristiche. Insomma, dal punto di vista scenografico e coreografico, EDF non manca di motivi di attrazione.

L'unico aspetto su cui non possiamo sbilanciarci più di tanto è l'essenza stessa del gioco: la libera peregrinazione ci ha portato ad affrontare una sequela di missioni primarie e secondarie che ci sembrano rientrare nelle convenzioni del genere. Abbiamo attaccato convogli con il supporto di compagni gestiti dal computer, lanciato esplosivi all'interno di un deposito rispettando un tempo limite, affrontato una sessione di guida lasciandoci dietro mine esplosive, eccetera. Tutto piuttosto divertente, ma anche un po' canonico per questa tipologia di gioco. È, però, sempre difficile giudicare un prodotto di questo genere senza averne potuto sviscerare più approfonditamente l'intricato network di missioni (e i relativi intrecci narrativi). Per ora, ci accontentiamo di annunciarvi un titolo free roaming con un inedito e affascinante scenario extraterrestre, e sequenze di battaglia e devastazione che potrebbero costituire un'attrattiva notevole.



ISTANTANEA SU: *IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE: LE MINIERE DI MORIA*

- **Casa:** Codemasters
- **Sviluppatore:** Turbine
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9.0c, 11 GB HD, Windows XP/Vista, Connessione Internet
- **Internet:** www.lotro-europe.com
- **Nei Negozi:** Novembre
- **Perché aspettarlo:** La prima vera espansione di un gioco continuamente aggiornato. *Il Signore degli Anelli Online* ha dimostrato di saper raccontare una storia, quella sapientemente plasmata dalla penna di Tolkien, coinvolgendo i giocatori sin dall'inizio. Con *Le Miniere di Moria*, la narrazione continua.



Nelle miniere, capiterà spesso di sentirsi piccoli come formiche.



Le missioni introduttive cominciano nell'Eregion: dovrete aiutare i Nani in un'impresa non da poco.



MOSTRI VERI

Il Player versus Monster Player (PvMP) è l'unica forma di modalità "giocatore contro giocatore" disponibile ne *Il Signore degli Anelli Online*. Questa non si svolge nel mondo di gioco, ma in una zona separata chiamata Ettenmoors, e vede normali personaggi combattere contro le forze di Sauron, impersonate da giocatori in carne e ossa che utilizzano avatar dedicati. *Le Miniere di Moria* non promette novità eclatanti per quanto riguarda il PvMP: verranno aggiunti degli artefatti da catturare nelle fortezze, capaci di donare potenziamenti alla fazione che se ne impossesserà.

IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE LE MINIERE DI MORIA

Turbine e Codemasters portano gli avventurieri della Terra di Mezzo nelle profondità di Moria.

NON SOLO MORIA

Le Miniere di Moria non rappresentano l'unica nuova zona dell'espansione. Per vedere la luce del sole, vi basterà viaggiare verso Lothlórien o l'Eregion. Quest'ultima zona è stata parzialmente introdotta con l'aggiornamento Book 14, mentre Lothlórien sarà una completa novità. L'entrata per Moria si trova nell'Eregion, zona in cui dovrete completare le missioni introduttive, mentre la terra degli Elfi (Lothlórien) è posta all'altro capo delle miniere.

COME avrebbe reagito il grande Tolkien di fronte a un gioco di ruolo online basato sui suoi racconti? Non lo sapremo mai.

Quel che è certo, è che i ragazzi di Turbine hanno dimostrato grande impegno e dedizione nell'espandere il loro *Il Signore degli Anelli Online* (meglio conosciuto dagli appassionati come *The Lord of the Rings Online*, o *LotRO*) con numerosi aggiornamenti gratuiti ricchi di novità (case dei giocatori, nuove missioni, zone e molto altro).

Il mese di novembre ha salutato la pubblicazione dell'espansione, a pagamento, *Le Miniere di Moria,* dedicata in gran parte al luogo in cui si sono svolti epici scontri tra la Compagnia dell'Anello e nemici molto pericolosi, come il Balrog. Noi di GMC abbiamo già iniziato il viaggio nell'oscurità e stiamo preparando la recensione che troverete sul prossimo numero, nel frattempo sappiate che durante la progressione tra i 10 livelli aggiuntivi, che porteranno i personaggi dal 50 al 60, esplorerete quello che si potrebbe definire un enorme dungeon, dotato di accampamenti di PNG (Personaggi Non Giocanti), una lunga serie di nuovi (o vecchi, se siete appassionati del libro) nemici, e numerose missioni da affrontare soli o in gruppo.

Prima di varcare la soglia di Moria è necessario completare il Book 1 del Volume 2, che comincia nell'Eregion. Una delle peculiarità di *LotRO* è proprio la presenza di queste missioni epiche, che narrano le vicende più importanti ponendo sempre il giocatore al centro della storia, parallelamente alle avventure della celebre Compagnia dell'Anello. Dovrete aiutare una spedizione di Nani ad aprire una breccia per penetrare nelle miniere di Moria, passando per Hollin Gate. Il compito sembrerebbe di facile portata, ma vi aspetteranno alcune sorprese. I capitoli che dovrete completare prima di accedere al "cuore" dei contenuti di questa espansione rappresentano, inoltre, una sorta di addestramento alla gestione degli oggetti leggendari, una delle novità chiave promesse da *Le Miniere di Moria*.

Otterrete la vostra prima arma proprio durante lo svolgimento del Book 1, insieme a molti dettagli sul funzionamento di questi potenti oggetti. Si tratta di un vero e proprio "sistema" con numerose variabili: un'arma leggendaria aumenta di livello se impugnata per uccidere nemici o durante il completamento delle missioni, ed è personalizzabile e potenziabile grazie a reliquie di vario genere. Da quanto abbiamo visto finora, siamo di fronte a un'ottima idea che permetterà al giocatore di gestire approfonditamente il proprio equipaggiamento, in un modo che si discosta dal semplice "rimpiazzare" oggetti non appena ne vengono trovati di migliori.

Aumentando di livello, inoltre, un'arma leggendaria guadagna Legendary Points da spendere per migliorarne gli attributi, chiamati Legacies. Insomma, siamo di fronte a una peculiarità che, nelle intenzioni di


L'Eregion è stato introdotto con il Book 14, ma sarà completamente visitabile solo nell'espansione.





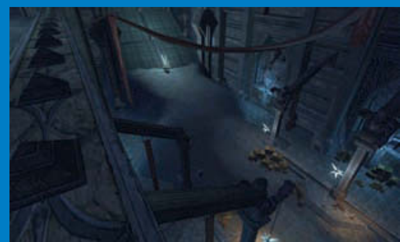
I Personaggi Non Giocanti Forge-master identificheranno gli oggetti leggendari, permettendovi inoltre di riforgiarli.

EVOLUZIONE CONTINUA

Turbine ha dimostrato di sapere come aggiornare il proprio MMORPG: in questi ultimi mesi, hanno visto la luce diversi Book aggiuntivi, che hanno introdotto ogni volta una buona dose di novità. Ecco, quindi, che con il Book 11 è stato introdotto l'Housing (la possibilità per i giocatori di acquistare e arredare la propria casa), con il 13 ha visto la luce l'Hobby System, e in generale sono state apportate numerose migliorie al gioco, aggiungendo missioni e tanti piccoli/grandi dettagli. Gli sviluppatori continueranno a supportare ***Il Signore degli Anelli Online*** con questa mentalità, anche dopo la pubblicazione di ***Le Miniere di Moria***.

MORIA

Le Miniere di Moria, scavate dai Nani, rappresentano uno dei luoghi chiave descritti da Tolkien nelle sue opere. Nelle profondità di queste enormi caverne avvenne, come ben sanno gli appassionati del libro e dei film, l'epico scontro tra Gandalf e il Balrog. *Le Miniere di Moria* vi offrirà l'occasione di penetrare nelle miniere completando una serie di missioni introduttive. Una volta all'interno, noterete subito le imponenti dimensioni di Nanosterro: Moria è suddivisa in diverse mappe, tutte visitabili senza interruzioni di alcun genere. Pensate alle tipiche zone di un MMORPG e immaginate un grande tetto di pietra sopra di esse.




Il lago vicino all'entrata delle miniere sembra immobile: non promette nulla di buono.

Turbine, dovrebbe "innovare" uno degli aspetti più discussi e, a volte, criticati del genere MMORPG.

Le Miniere di Moria non è un'espansione dedicata unicamente ai veterani e affezionati del gioco, ma anche a possibili nuove reclute. Warden e Rune-Keeper, le due classi inedite, offriranno un buono spunto per cominciare la propria avventura nella Terra di Mezzo. Il primo è classificabile come Tank, ovvero un personaggio indicato per attirare i nemici verso di sé, proteggendo il gruppo. Gli strumenti a disposizione del Warden sono il classico scudo, un giavellotto per gli attacchi a distanza e una lancia. Le meccaniche che guidano questa classe sono molto particolari, ed esulano dalle convenzioni alla base del combattimento in un MMORPG, per sconfinare in qualcosa di simile a un picchiaduro. Il primo particolare che abbiamo notato, una volta creato il personaggio, è stato un nuovo elemento dell'interfaccia: una serie di caselle vuote, e l'ultima di esse contornata da uno scudo. Queste gestiscono le abilità Gambit, ovvero gli attacchi più potenti di un Warden. Alle abilità base è assegnato un colore e quando le userete andranno a riempire, in successione, le caselle della barra Gambit; premendole in un certo ordine, attiverete il corrispondente colpo conclusivo, eseguibile grazie a un comodo tasto rapido nella barra. Non è un sistema intuitivo e ci siamo trovati spiazzati durante i primi minuti, ma una volta presa la mano, il divertimento non è mancato.

"GLI OGGETTI LEGGENDARI SONO UNA DELLE NOVITÀ CHIAVE"

Il Rune-keeper, la seconda e ultima classe che verrà introdotta con *Le Miniere di Moria*, è una sorta di incrocio tra curatore e caster (un personaggio che conosce la magia, in questo caso poteri runici); anch'esso sfrutta una meccanica di gioco peculiare, accompagnata da un nuovo elemento dell'interfaccia chiamato "Attunement Meter". Le sue abilità gli permettono di accumulare Attunement per potenziare gli attacchi preposti al danno o, in alternativa, quelli necessari a curare se stesso e il gruppo, così da obbligare il giocatore a prendere decisioni in base al combattimento in corso. Anche in questo caso, sarà necessaria un po' di pratica prima di riuscire a sfruttare le potenzialità del Rune-keeper.

Le Miniere di Moria è un'espansione ricca di contenuti, e da quello che abbiamo visto finora sembrano tutti di ottima qualità. Per commenti approfonditi, non perdete la recensione che comparirà sul prossimo numero di Giochi per il Mio Computer.



ISTANTANEA SU: *BIONIC COMMANDO*

- **Casa:** Capcom
- **Sviluppatore:** GRIN
- **Genere:** Sparatutto in terza persona
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.bioniccommando.com
- **Nei Negozi:** Inizio 2009
- **Perché aspettarlo:** Perché si tratta del remake, in chiave tridimensionale, di un classico dei giochi di piattaforme in 2D e perché GRIN ha già dimostrato di saperci fare con il recentissimo *Bionic Commando Rearmed*.


Il braccio bionico non è l'unica arma a disposizione di Spencer: ci sono anche pistole, fucili e addirittura lanciarazzi.


Qualcuno penserà che il motore grafico di *Bionic Commando* sia quello di *Lost Planet* riadattato, ma in realtà è stato sviluppato da zero dai ragazzi di GRIN.



GRIN E GRAW

Il nome GRIN potrebbe non essere familiare a qualcuno tra i lettori di GMC, ma questo team di sviluppo svedese esiste da più di dieci anni e si è spesso occupato di progetti importanti, fino a giungere alla recente collaborazione con Capcom (che ha già dato buoni frutti con *Bionic Commando Rearmed*). I più, però, si ricorderanno di loro per via di *Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter* (per gli amici *GRAW*) *1* e *2*, di cui GRIN curò proprio la versione per PC.

BIONIC COMMANDO

Un braccio bionico per riacciuffare il passato dei videogiochi.

CHI ricorda *Bionic Commando*? Se la vostra passione per i videogiochi è sbocciata con un Commodore 64, uno Spectrum o un Amiga, molto probabilmente starete già facendo ampi cenni di assenso con un sorriso nostalgico stampato sul volto.

Del resto, Bionic Commando resta uno dei "corri e spara" più interessanti di quel periodo. Merito di un protagonista carismatico, un soldato di nome Super Joe dotato di un braccio bionico che gli consentiva di appendersi un po' ovunque e munito di un vistoso paio di occhiali da sole accompagnati da una cresta colorata che lo rendeva un vero e proprio duro d'altri tempi.

Buona parte del fascino del gioco era da attribuirsi proprio alla presenza di questo arto bionico, una sorta di "rampino" che poteva essere lanciato a distanza per afferrare delle sporgenze lontane e per dondolarsi attraverso i livelli, oppure per issarsi verso sommità altrimenti inaccessibili. Destreggiarsi al meglio con il braccio meccanico non era un affare così semplice come potrebbe immaginare chi non conosce il gioco; richiedeva, anzi, una certa pratica e maestria, oltre a un pizzico di strategia e una buona dose di riflessi fulminei.

Gli sviluppatori svedesi di GRIN, che si sono presi la briga di curare il remake in 3D di Bionic Commando, sembrano essere partiti proprio da questo presupposto (ovvero, dall'utilizzo del braccio bionico) per cominciare i lavori sul nuovo titolo commissionato da Capcom. A dispetto di quanto si potrebbe supporre osservando le immagini in questa pagina, infatti, Bionic Commando non è una sorta di Spider-Man in chiave "robotica". In altre parole, dondolare da una sporgenza all'altra, calcolando il giusto tempismo per mollare la presa e arpionarsi a un nuovo sostegno, non è una pratica "automatizzata" e totalmente priva di difficoltà, come accade nei giochi dell'Uomo Ragno da anni a questa parte; piuttosto, impone esercizio, senso del ritmo e un discreto colpo d'occhio. Tutte qualità che, a ben guardare, erano richieste anche nel primo Bionic Commando.

La versione in corso d'opera del gioco presentataci da GRIN si apriva con un tutorial che si è dimostrato fondamentale per apprendere al meglio le "tecniche di swing" di Nathan Spencer (il nome è quello del protagonista di Bionic Commando per NES, come vi spieghiamo altrove in queste pagine). Nelle prime battute di gioco, tutto si risolve nel tentare di decifrare le indicazioni che compaiono a video quando si interviene sul campo visivo del protagonista, spostando la telecamera. Quando un oggetto è "potenzialmente" a portata di mano (o meglio, di braccio), il mirino diventa grigio, mentre quando l'appiglio si trova nel raggio d'azione del "rampino" il cerchio vira al verde e il braccio bionico è pronto per scattare. Una volta in volo, un ulteriore cambio di tinta del mirino suggerisce l'istante giusto per mollare la presa, così da sfruttare al meglio lo slancio acquisito al fine di raggiungere l'obiettivo successivo.


Il gioco è ancora da ultimare, ma mostra già degli ottimi effetti di luce e delle esplosioni particolarmente curate.


Uno degli aspetti più interessanti del gioco è rappresentato dal senso di vertigine che i livelli sono in grado di generare.


Una volta presa la mano, ondeggiare da un appiglio all'altro diventa una pratica divertente, ma non priva di difficoltà...




... Perfettamente in linea con lo spirito dell'originale, infatti, *Bionic Commando* pare già piuttosto impegnativo.

PETTINATURE BIONICHE

Il soldato bionico della versione originale di *Bionic Commando*, ovvero del coin-op del 1987, rispondeva al nome di Super Joe, ed era lo stesso protagonista di un altro gioco storico, *Commando*. Nella versione per NES, Super Joe cedette il posto a Nathan "Rad" Spencer, molto simile a lui nell'aspetto, ma con una diversa tinta di capelli (da viola a rossa) e una tuta differente. Perché ci soffermiamo sulla capigliatura e sull'aspetto di Nathan Spencer? Semplice, perché lo Spencer del nuovo gioco non mostra una cresta rossa come il suo illustre predecessore, piuttosto una folta chioma di dreadlock. Del resto, sono passati dieci anni (di prigionia, per il protagonista) dagli eventi di *Bionic Commando* per NES.

"SAETTARE SUL TETTO DI UN PALAZZO IN TRE RAPIDE MOSSE E' SPETTACOLARE"

Sebbene sulle prime il tutto risulti un tantino macchinoso, con un minimo di allenamento dondolare da una sporgenza all'altra si trasforma in una pratica del tutto naturale, e si finisce per non badare più nemmeno alle indicazioni che compaiono sullo schermo.

La struttura dei livelli, d'altro canto, sembra valorizzare al meglio le proprietà del braccio bionico di Spencer, estendendosi tanto in orizzontale quanto in verticale.

Riuscire a saettare sul tetto di un palazzo in tre rapide mosse non è solo spettacolare e divertente in sé, ma offre la possibilità, una volta in cima, di tuffarsi nel vuoto, precipitare per qualche istante e agguantare un appiglio buono, giusto un attimo prima che sia troppo tardi.

Le animazioni del protagonista, simili a quelle di un paracadutista in caduta libera, accentuano ancora di più la sensazione di vertigine prodotta dal volo, e in questo senso Bionic Commando sembra funzionare bene. Qualche dubbio, invece, lo nutriamo a proposito della ipotetica "natura aperta" del gioco, che per quanto abbiamo potuto notare, troppo aperta non è. Vero, il design dei livelli lascia spazio a un po' di esplorazione libera, alla ricerca dei bonus che gli sviluppatori hanno sparpagliato e nascosto nelle varie ambientazioni, ma si ha comunque l'impressione di essere sempre un po' guidati e incanalati verso il "percorso" ottimale da seguire. Resta da vedere quanto GRIN riuscirà a rendere interessanti i combattimenti, che per il momento ci sono parsi un po' altalenanti: a tratti avvincenti, a tratti fiacchi. L'Intelligenza Artificiale dei nemici, in particolare, dà l'impressione di essere ancora incostante, ma gli sviluppatori ci hanno assicurato che gli avversari mostreranno dei comportamenti variabili, reagendo in base alle nostre azioni (per fare un esempio, con i soldati che rimarranno spaesati quando il loro comandante verrà ucciso).

Bionic Commando ha tutta l'aria di essere un gioco molto ambizioso, che tenterà l'impresa di rinfrescare il genere degli sparatutto in terza persona partendo da un vecchio classico a due dimensioni. GRIN sarà all'altezza della missione? I giocatori di vecchia data se lo augurano di cuore.



VERTIGINE DI GRUPPO

Durante la nostra visita agli studi di GRIN, abbiamo avuto modo di testare il multiplayer di *Bionic Commando* in un deathmatch tra otto giocatori, all'interno di un'arena chiamata "Vertigo" e costituita da una serie di palazzi da scalare con il rampino e da una fitta vegetazione in cui appostarsi, magari dopo aver raccolto il fucile da cecchino. La possibilità di utilizzare il braccio bionico per muoversi rapidamente e issarsi sui tetti degli edifici movimenta l'azione, ma abbiamo avuto l'impressione che le armi fossero un tantino sbilanciate e che il fucile da cecchino fosse un po' macchinoso da utilizzare. Si tratta, comunque, di imperfezioni che il team di sviluppo ha tutto il tempo di aggiustare.

UN BRACCIO MULTIUSO

Come avrete già intuito osservando le immagini in queste pagine, il braccio bionico del protagonista Nathan Spencer non serve solo per dondolarsi da una sporgenza all'altra, ma può essere impiegato anche come arma d'offesa a tutti gli effetti. Le mosse a disposizione di Nathan sembrano estremamente varie: si può arpionare un avversario e scaraventarlo a terra con rabbia (o finirlo con qualche altra mossa spettacolare), oppure è consentito intervenire sull'ambiente circostante, magari afferrando un'auto per poi scagliarla contro un manipolo di guardie armate.

ISTANTANEA SU: *DRAGON AGE: ORIGINS*

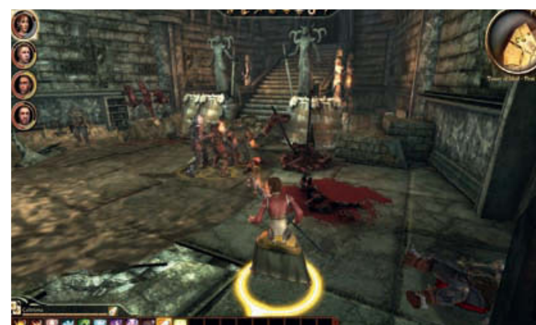
- **Casa:** BioWare
- **Sviluppatore:** BioWare
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, scheda 2D 128MB RAM
- **Internet:** http://dragonage.bioware.com/
- **Nei Negozi:** Febbraio 2009
- **Perché aspettarlo:** Ci piace l'idea dell'ambientazione, amiamo le possibilità di personalizzare il nostro personaggio e di influenzare la storia del mondo fantasy che visiteremo, e l'idea di essere alla guida di un party di co-protagonisti ben caratterizzati è quanto adoriamo di più in un GdR. Il tutto condito dall'esperienza di BioWare: c'è bisogno di dire di più?



L'ambientazione è gotico-medievale, con spunti architettonici tratti dal Rinascimento.



Molte scelte cruciali di caratterizzazione del protagonista avverranno attraverso i dialoghi.



BOTTE DA DRAGHI

Con *Dragon Age*, BioWare torna alle origini anche per quanto riguarda il sistema di combattimento (una benvenuta scelta che già avevamo gradito in *Neverwinter Nights 2*). In battaglia, il punto di vista si sposterà in modo da coprire tutta l'area coinvolta nello scontro, mentre noi guideremo le azioni di un massimo di quattro personaggi. Gli eroi potranno muoversi e duellare liberamente, evitando l'effetto che ricordava "due linee di nemici che si fronteggiano" tipico di *KOTOR*. Inoltre, il combattimento sarà reso ancora più speciale da "mosse particolari" che i personaggi potranno compiere in base alla situazione tattica (e alla propria abilità), come saltare in groppa a un mostro gigantesco e cercare di tagliargli la gola.



DRAGON AGE: ORIGINS

Silenzioso come un drago che si libra nel vento, ecco piombare su di noi il nuovo GdR di Bioware.

TECNOLOGIA DA NOVE

Che genere di sistema sarà necessario per far girare al meglio *Dragon Age: Origins*? BioWare non si è sbilanciata, ma ha confermato che "Una scheda che supporta le DirectX 10 non sarà indispensabile" e che, anzi, non è neppure certo che esse verranno inserite come opzione. "Chi ha una normale scheda capace di gestire la versione 9c potrà stare tranquillo", ci ha confermato BioWare.

PER qualche tempo considerato il "titolo perduto" di BioWare (dopo l'acquisizione della società specializzata in GdR da parte di EA parevano essersene perse le tracce), *Dragon Age* torna con un nuovo appellativo (*Origins*, che lascia intuire come ora possa essere il primo capitolo di una saga) e la conferma che il progetto è vivo e vegeto, al punto che potremo aspettarci di trovarlo sugli scaffali già entro febbraio del 2009.

Come avevamo anticipato in passato, con *Dragon Age* BioWare intende rifarsi alle proprie origini, realizzando (dopo i successi di *Knights of the Old Republic* e *Mass Effect*) un tradizionale GdR fantasy per PC – rispolverando, dunque, lo spirito di quel *Baldur's Gate* che, ormai dieci anni fa, trasformò la società in una stella di prima grandezza.

Per *Dragon Age*, BioWare ha creato un'ambientazione totalmente nuova, ispirata a quel genere di fantasy cupa e "realistica" che possiamo trovare, per esempio, nei romanzi del ciclo de "Il Trono di Spade" di George R.R. Martin (BioWare non nasconde che sono stati una delle principali fonti d'ispirazione). Parliamo di un mondo dove la magia genera, al tempo stesso, timore e terrore, e i cui popoli (pur presentando alcune razze classiche, come Nani ed Elfi) sono divisi da questioni politiche e razziali. Un altro buon esempio delle atmosfere che ci attendono, secondo BioWare, può essere il periodo più buio del Medioevo europeo, anche se non mancheranno elementi architettonici e culturali più vicini al Rinascimento.

L'eredità di *Baldur's Gate* non si ferma all'ambientazione fantasy. Come in quel gioco, saremo liberi di creare l'eroe che ci rappresenterà (partendo da tre professioni di base: Mago, Ladro o Guerriero), mentre gli altri personaggi del gruppo che guideremo verranno incontrati nel corso delle nostre peripezie. Ognuno di loro sarà profondamente caratterizzato e capace di decisioni indipendenti – incluso il rifiutare di aiutarci nel momento in cui le nostre azioni non coincideranno con i suoi scopi o la sua etica. Interessante è il fatto che, in base alla professione e alla razza scelte, il nostro personaggio giocherà un "prologo" diverso. "Molti titoli propongono finali multipli in base alle scelte del giocatore; noi abbiamo deciso di proporre inizi multipli", ci hanno detto gli sviluppatori. Tale elemento, incidentalmente, fornisce un indizio sulla longevità di *Dragon Age*: razza e professione precluderanno *senza eccezione* alcune opportunità di sviluppo del protagonista. BioWare lascia intuire che, di fatto, il giocatore osserverà in ogni partita gli eventi che formano la trama principale dal punto di vista del personaggio scelto.

In una partita successiva, quindi, potremo trovarci a partecipare a eventi che, in precedenza, avevamo solo sentito raccontare. Si aggiunga il fatto che le azioni dei protagonisti avranno un impatto concreto su tale trama e il risultato sarà, probabilmente, uno dei titoli più rigiocabili tra quelli prodotti dalla società canadese. Se queste promesse saranno mantenute, lo scopriremo quando *Dragon Age: Origins* atterrerà sugli scaffali, nei primi mesi del 2009.

GIOCHI COMPUTER

VEICOLI FANTASY

Una delle novità, in termini di gioco vero e proprio, portate da *Wrath of the Lich King*, è il Vehicle System, ovvero la nuova interfaccia circostanziale, che permette al giocatore di controllare alcuni "veicoli" nel corso di particolari quest o situazioni di gioco. In una delle missioni che abbiamo affrontato, ad esempio, abbiamo guidato una sorta di carro corazzato, usandolo per bombardare una serie di undead delle truppe di Arthas. Quando ci si trova alla guida di un veicolo, l'interfaccia utente cambia, mostrando quello che è possibile fare con il mezzo in questione. Le situazioni in cui abbiamo avuto modo di provare il Vehicle System ce lo hanno fatto subito sembrare un'aggiunta molto carina, ma siamo convinti che il sistema può essere sfruttato ancora meglio.





Wrath of the Lich King è nei negozi. Nuove avventure attendono tutti i giocatori di *World of Warcraft*!

IL LIVELLAGGIO

Prima di poter accedere ai contenuti end-game di *WotLK*, è necessario portare il proprio personaggio al livello 80 (il massimo livello raggiungibile in *The Burning Crusade* era il 70esimo). Grazie all'esperienza maturata da Blizzard anche nel corso della stessa vita di *WoW*, livellare in questa nuova espansione è immediato e piacevole. Le quest sono tante, varie e ben distribuite nelle varie regioni di Northrend, il nuovo continente messo a disposizione da *WotLK*. Nei nostri primi quattro giorni di gioco ne abbiamo completate oltre 300, appassionandoci non poco alle varie sottotrame, come al solito sviluppate con stile e spesso con grande ironia. Livellare tenendo sott'occhio gli Achievement, inoltre, è risultato essere molto stimolante, al punto che – nonostante la grande attesa per i contenuti di fine gioco – non ci dispiacerebbe accumulare punti esperienza per un'altra ventina di livelli.

WORLD OF WARCRAFT WRATH OF THE LICH KING

Gianluca "Ualone" Loggia scopre che l'attesa per la seconda espansione di *WoW* è finita. Comincia quella per la recensione di GMC.

PER chi considera le riviste di videogiochi nient ' altro che una guida all ' acquisto, la recensione dell ' espansione di un MMORPG potrebbe anche essere completamente inutile. Chi sta già giocando al titolo in questione (in questo caso *World of Warcraft*), compra in automatico l'espansione (nella fattispecie *Wrath of the Lich King*); chi non è interessato al gioco base, men che mai sarà attratto dai contenuti aggiuntivi per lo stesso.

Per vostra fortuna, qui a GMC le riviste di videogiochi sono considerate qualcosa di più che una semplice guida all'acquisto, motivo per cui una recensione diventa anche l'occasione per riflettere insieme sullo sviluppo di alcune dinamiche caratteristiche di particolari generi.

Per questo motivo, sul prossimo numero di GMC, troverà spazio un'abbondante recensione di *WotLK*, seconda espansione del MMORPG più diffuso di tutti i tempi. Una recensione che cercherà di analizzare nel dettaglio non solo i nuovi contenuti proposti, ma anche i cambiamenti che, nel corso degli anni, hanno reso *WoW* un gioco molto diverso da quello arrivato nei negozi nell'inverno 2004/2005.

In questo momento (la rivista è andata in stampa tre giorni dopo l'uscita di *WotLK*, troppo poco per una recensione seria secondo i nostri standard), la nostra maga undead Àlgida sta per raggiungere il livello 76, e i suoi compagni di gilda la seguono a ruota. Come ben sa chi ha letto la nostra corposa anteprima di qualche numero fa, il livello massimo raggiungibile da un personaggio di *WoW* è stato innalzato, con questa nuova espansione, da 70 a 80. Manca poco, quindi, al momento in cui la gilda Kaiba comincerà a esplorare i contenuti "end-game" del gioco (ovvero tutta quella serie di attività affrontabili da personaggi di livello massimo), che – amore per il livellaggio permettendo – sono da tutti gli appassionati considerati il vero cuore di un MMORPG.

"LE PRIME IMPRESSIONI, MATURATE IN TRE GIORNI DI GIOCO, SONO POSITIVE"

Le prime impressioni, maturate in questi quattro giorni di gioco, confermano per il momento quanto di positivo avevamo descritto dopo la nostra prova della versione beta di *WotLK*. L'espansione sembra essere un altro bel passo avanti per *WoW*, anche se difficilmente potrà eguagliare i fasti di *The Burning Crusade*, che, in proporzione, aveva portato una ventata di novità ben più consistente. Questo non vuol tanto essere un demerito per la nuova espansione, chiaramente, quanto un voler rimarcare i grossi meriti della precedente.

Le novità, comunque, non mancano neanche in questo caso. Prima su tutte, l'introduzione di un sistema di Achievement (ispirato all'ottima struttura presente in Xbox e Games for Windows Live), che ha in un certo senso enfatizzato l'approccio hardcore al gioco da parte dell'appassionato più accanito. Di questo, e di tantissimo altro, comunque, parleremo in modo molto più approfondito nel prossimo numero.



ISTANTANEA SU: WRATH OF THE LICH KING

- **Casa:** Activision/ Blizzard
- **Sviluppatore:** Blizzard
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 800 MHz, 512 MB RAM, scheda 3D 32 MB, 10 GB di spazio su HD, connessione Internet a banda larga
- **Internet:** http://www.wow-europe.com/wrath/
- **Nei Negozi:** 13 novembre 2008
- **Perché aspettarlo:** Non c'è più bisogno di aspettarlo: il Lich King è arrivato. La seconda espansione di *World of Warcraft*, al secolo *Wrath of the Lich King*, è nei negozi dallo scorso 13 novembre, in edizione normale o per collezionisti. I giocatori attivi di *WoW* ci hanno già messo le mani sopra e stanno livellando i propri personaggi. Semmai, c'è da chiedersi perché aspettare la recensione di GMC. La risposta è più che altro quello che ci si augura qui: perché sarà un piacere leggerla.

COLLECTOR'S EDITION

Come già successo per il gioco base e per la sua prima espansione, *The Burning Crusade*, anche per *Wrath of the Lich King* Blizzard ha preparato una succulenta Collector's Edition, contenuta in una maestosa confezione; il prezzo consigliato è di 69,90 euro.

Un NATALE da giocare

Caro Babbo Natale,
anche quest'anno sono stato bravissimo e credo di essermi meritato i migliori regali che un bimbo un po' cresciuto sogna sempre di ricevere. No, non intendevo quella fiammante Porsche che mi fa ogni giorno l'occhiolino dalla vetrina del concessionario sotto casa. E neppure il 707 di John Travolta che, detto tra noi, starebbe a fatica nel mio box singolo uso cantina. Non pensavo allo yacht di Paul Allen, difficile da ormeggiare sul Naviglio Pavese. No, Babbo, niente Space Shuttle. Sai, la paura dell'ignoto... Facciamo così: nelle pagine a seguire, i miei simpatici amici (Alberto, Raffaello e Max) hanno selezionato alcuni prodotti davvero interessanti e gustosi, che gradirei molto ritrovare la mattina del 25 dicembre sotto l'alberello del salotto. Una lussuosa Collector's Edition di un gioco da sogno o il "Best of" dei Gatti di Vicolo Miracoli? A te l'ardua scelta. Di sicuro mi renderai felice, come ogni anno.
Sinceramente tuo

Dario Ronzoni



STAR WARS: THE CLONE WARS SPADA ELETTRONICA

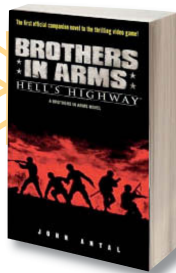
Prezzo: € 39,90

A Natale ci si sente tutti più Jedi. Un po' per questo, un po' perché il recente film d'animazione computerizzata "Star Wars The Clone Wars" ha riacceso la voglia di impugnare una spada laser, abbiamo pensato che trovare sotto l'albero un giocattolo elegante e per tempi più civilizzati sarebbe stata una buona idea. A differenza delle serie precedenti apparse sugli scaffali dei negozi, le Force Action Lightsaber sono dotate di un pulsante che fa estendere la "lama" (di plastica colorata e illuminata dall'interno dell'impugnatura) con un meccanismo a molla. Quando è accesa, la spada laser ronza come quelle vere e sottolinea ogni impatto con il suo rumore caratteristico. Terminato il combattimento, poi, si può ritrarre completamente la lama all'interno dell'impugnatura (le vecchie serie con luci e rumori non lo consentivano). Max ha optato per la spada del maestro Obi-Wan Kenobi, ma in vendita ci sono anche quelle di Anakin, di Darth Vader e quella tratta dal videogioco per console Il Potere della Forza.

Internet: www.hasbro.it

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Prezzo: € 15



La serie Brothers in Arms di Gearbox ha conquistato migliaia di giocatori desiderosi di cimentarsi nella Seconda Guerra Mondiale. Lo scrittore John Altal ha confezionato un romanzo (è in italiano) pieno di tensione e ricco di colpi di scena, ispirato agli avvenimenti dell'ultimo gioco della serie. Insomma, un regalo perfetto per il nostro bellicoso Paolo!

Internet: www.multiplayer.it

PLEO

Prezzo: € 299



Se siete amanti dei robot e della preistoria come il nostro Max, allora vi divertirete parecchio con il simpatico Pleo. Si tratta di un cucciolo di dinosauro che interagisce con ogni vostra stimolazione, come un essere animato. Questo piccolo concentrato di tecnologia è prodotto da Ugobe Inc. e può essere acquistato dal suo sito ufficiale.

Internet: www.pleoworld.com

I-DOG

Prezzo: € 29/39 in base al modello scelto



Un cucciolo di peluche che si illumina e balla al ritmo del vostro iPod o un lettore MP3? i-Dog non è altro che un semplice altoparlante che, oltre a "suonare" la musica preferita dal proprio padrone, la può anche ballare. Lo renderete felice accarezzandolo sulla testa, mentre cambierà il proprio umore e personalità in base al tipo di musica che gli farete ascoltare.

Internet:www.hasbro.it



iPOD TOUCH 32 GB

Prezzo: € 379

Il nostro Raffaello non riesce più a farne a meno: la nuova versione a 32 GB del celebre iPod Touch, grazie all'ottimo touchscreen da 3,5 pollici, permette di navigare, ascoltare musica, guardare film e fotografie con una semplicità disarmante.

Internet:www.apple.it/store



BRICK USB

Prezzo: € 33 (2 GB) € 45 (4 GB)

Se siete alla ricerca di un regalo semplice e utile, non potete perdere queste chiavette USB (disponibili in versione 2/4 GB) ispirate ai leggendari mattoncini LEGO.

Internet: www.firebox.com





SOUNDDOCK BOSE PORTATILE

Prezzo: € 399



Senza dubbio, si tratta di uno dei migliori sistemi audio portatili disponibili per iPod, capace di gestire i bassi in modo ottimale e comodo da trasportare in ogni luogo e per ogni situazione.

Internet: www.bose.it

CANON EOS 450D

Prezzo: € 680

Ben dodici megapixel a disposizione, una durata della batteria migliorata e un mirino più preciso fanno, di questa fantastica reflex targata Canon, la scelta ideale per gli amanti della fotografia.

Internet: www.canon.it



NIKE AIR CLASSIC BW Nintendo Edition

Prezzo: € 89



La Nike ha realizzato, recentemente, un paio di scarpe della serie Air Classic ispirate alla leggendaria console Nintendo NES. Per ora, non sono state commercializzate nel nostro Paese, e anche negli Stati Uniti sono difficili da acquistare. Ma se riuscite ad averle, farete morire d'invidia tutti i vostri amici!

Internet: Internet: http://sneakermaniac.com/nike-air-classic-bw-nintendo-edition/

METAL POWERBALL

Prezzo: € 89



Volete rinforzare dita, polsi e avambracci, ma non intendete andare in palestra? Allora è il momento di provare questa fantastica Powerball, una palla in metallo cromato che funziona grazie a un giroscopio capace di raggiungere una velocità di 12.000 giri al minuto!

Internet: www.iwoot.com

ABBONAMENTO A GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Prezzo: € 77

Il regalo migliore di tutti i Natali, passati presenti e futuri, è senza dubbio l'abbonamento alla vostra rivista preferita. Nulla può eguagliare il piacere di ricevere comodamente GMC per posta, senza la scocciatura di dover scendere dal giornalaio sotto casa. 13 numeri a 77 euro, con un risparmio del 25% sul prezzo di copertina.

Internet: www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti



PHOTO FRAME

Prezzo: € 69,90



La nuova cornice digitale di Metronic è dotata di un ampio schermo LCD da 7 pollici in formato 16/9 e di un design all'avanguardia. Se volete gustare le vostre foto, la soluzione di Metronic offre un buon rapporto qualità/prezzo.

Internet: www.metronic.com

FALLOUT 3 COLLECTOR'S EDITION

Prezzo: € 64,98

Speravate di trovare una lucente barretta d'uranio nella Collector's Edition dello splendido Fallout 3? Niente oggetti radioattivi, purtroppo, ma non temete: Bethesda ha comunque fatto le cose in grande, inserendo in una bella confezione metallica un artbook di 100 pagine, un pupazzetto raffigurante il Vault Boy e un DVD con il "making of" del gioco. Piatto ricco...



Internet: www.atari.it

ABYGS MULTIMEDIA PLAYER DVP 260X

Prezzo: € 164 (senza HD); € 219 (HD 160 GB); € 225 (HD 250 GB); € 249 (HD 320 GB); € 389 (HD 500 GB)



Qualcuno si è finalmente azzardato a infrangere l'ultimo tabù: dopo MP3 e DivX, anche il formato MKV (il noto Matrioska, contenitore per i filmati H.264 in alta definizione) è stato "sdoganato". La prima azienda a lanciare un lettore per questo tipo di filmati (compatibile anche con DivX, WMV e tutti i formati più diffusi) è Abygs, che in una minuscola unità permette di portarsi dietro l'intera collezione di contenuti in HD. Il Multimedia Player DVP 260X è anche dotato di telecomando e, a tutti gli effetti, è in grado di fare le veci di un potente media center. Supporta l'uscita HDMI e il prezzo è onesto: si parte da 164 euro per l'unità base, priva di hard disk, per arrivare a 389 euro se si punta al modello più capiente, con disco da 500 GB.

Internet: www.tecnologiecreative.it

LE PIÙ BELLE CANZONI DEI GATTI DI VICOLO MIRACOLI

Prezzo: € 5,90



Jerry Calà, Umberto Smaila, Franco Oppini e Nini Salerno: quattro mattatori che, con la loro follia e le loro divertenti canzoni, hanno fatto ridere negli ultimi scampoli degli Anni '70. Un disco ottimo per una serata rétro, ma anche un regalo azzeccato per un trentenne che ha già tutto. Capitttooo?

Internet: www.lafeltrinelli.it

KING'S BOUNTY THE LEGEND COLLECTOR'S EDITION

Prezzo: € 59,90

Se apprezzate gli strategici in salsa GdR, King's Bounty potrebbe fare al caso vostro. In clima natalizio, poi, la Collector's Edition fa sempre la sua figura: una t-shirt, un poster, un DVD bonus e un artbook compongono un'offerta appetitosa e invitante, che saprà solleticare a dovere la vostra voglia di combattimento fantasy.



Internet: www.kings-bounty.com

WORLD OF WARCRAFT Miniatures Game

Prezzo: € 399

Siete stanchi dei poligoni, ma continuate ad amare alla follia il MMORPG più popolare di tutti i tempi? Blizzard ha sfornato quel che fa per voi: "World of Warcraft Miniatures Game" trasferisce in un classico gioco da tavolo l'eterna lotta tra Orda e Allenza. E se pensate che le miniature siano un passatempo per bambini, l'ira di Paglianti si abbatterà su di voi!



Internet:www.entertainment.upperdeck.com/wow/en/

THE WITCHER COLLECTOR'S EDITION

Prezzo: € 59,98



Una delle più belle sorprese della passata stagione videoludica potrebbe diventare l'ideale strenna natalizia per i vostri amici smanettoni amanti dei giochi di ruolo. The Witcher in versione da collezione offre, oltre al gioco, la colonna sonora originale, un poster-mappa, un artbook e un DVD con il "making of". Insomma, la strenna ideale per far felice il buon Vincenzo Beretta.

Internet: www.thewitcher.com

CAPITAN HARLOCK CLASSIC E SSX

Prezzo: € 29,99 ogni cofanetto

Il pirata con la cicatrice sulla guancia torna sui nostri schermi. EXA Media propone una serie di cofanetti DVD che racchiudono le avventure del romantico e determinato capitan Harlock, l'eroe che ha fatto sognare generazioni di adolescenti negli Anni '70 – '80. Sono presenti la serie classica del cartone animato (due uscite che includono 7 DVD ciascuna) e quella alternativa "SSX", meno entusiasmante dell'originale, ma sempre affascinante, grazie soprattutto ai bellissimi disegni del grande Leji Matsumoto. Imperdibile per chi è cresciuto sognando di fare il pirata spaziale, ma anche per chi non ha avuto la fortuna di godersi questi splendidi cartoni animati.

Internet: www.exacinema.it

NINTENDO DS LITE

Prezzo: € 159

Se volete una console portatile, non avete molte alternative. La PSP di Sony, dopo il periodo di esaltazione iniziale, si è infatti rivelata per quello che è: un gadget di stile caratterizzato da software discreto, ma privo di vere e proprie innovazioni. Il Nintendo DS, di contro, continua a esaltare i giocatori di tutte le età, in virtù della quantità di titoli che, grazie al sapiente uso di touch screen, microfono e doppio schermo, risultano anche molto originali.

Internet: www.nintendo.it



FAR CRY 2 COLLECTOR'S EDITION

Prezzo: € 59,98

Basta scatole di metallo. Da oggi, lo standard delle Collector's Edition cambia radicalmente grazie a Ubisoft. Sarà l'ambientalismo imperante, sarà la voglia di stupire, fatto sta che la versione deluxe del nuovo Far Cry 2 sarà contenuta in una splendida confezione di legno. Sì, di legno! Bella, accogliente e biodegradabile, ottima per ravvivare il fuoco del caminetto nei freddi giorni d'Avvento. O no?

Internet: www.farcry2.com

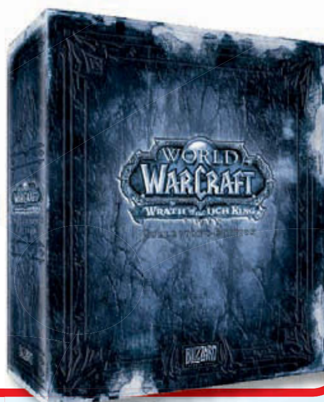


WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING COLLECTOR'S EDITION

Prezzo: € 69,98

Poteva esimersi Blizzard dalla pubblicazione di una versione deluxe della seconda, attesissima espansione del MMORPG più giocato del pianeta? Certo che no! Wrath of the Lich King arriva nei negozi con una ricca Collector's Edition composta da un libro di 208 pagine, un pet esclusivo (Frosty), un DVD con il dietro le quinte, la colonna sonora, un mouse pad e due starter deck per il gioco di carte collezionabili.

Internet: www.wow-europe.com





MICROSOFT SIDEWINDER X6 e X5

Prezzo: € 59,90 (tastiera); € 44,90 (mouse)

Volete una combinazione mouse e tastiera dedicata ai giocatori? Al momento, l'unica che soddisfa questi requisiti è la proposta di Microsoft. La X6 è una tastiera fenomenale: potete programmare macro, attivare il Cruise Control (premete un tasto una volta, e rimarrà attivato sino alla successiva pressione: ottimo per attraversare l'intero mondo di World of Warcraft mentre fate una doccia) e selezionare due tipi di retroilluminazione. I mancini saranno felici di scoprire che il tastierino numerico è posizionabile sia a destra, sia a sinistra. Il mouse X5, invece, è praticamente identico al vecchio (ma sempre ottimo) Sidewinder Mouse, fatta eccezione per l'impossibilità di personalizzare il peso della periferica.

Internet: www.microsoft.it

ALIENWARE AREA-51 m17x

Prezzo: Da € 1.700 (1.999 dollari) più spese di spedizione

Una CPU Core2 Extreme e ben due GeForce 9800M in SLI. Senza contare due dischi da 500 GB in RAID. E non è un desktop! Il portatile più potente di casa Alienware è disponibile solo negli USA, ma pagando dazio e dogana, oltre alle spese di spedizione, potrete giocare senza compromessi a qualsiasi titolo vi venga in mente sull'enorme display da 17 pollici a 1920x1200. Certo, la tastiera americana non è comoda per un utente italiano, ma le accentate e i caratteri speciali non vi serviranno granché sui server di CounterStrike.

Internet: www.alienware.com



ANTEC MICRO FUSION REMOTE 350

Prezzo: € 119

Un Home Theater PC piccolo, ma funzionale, è il sogno di tanti. Peccato che i case dedicati a queste macchine siano solitamente giganteschi. Il Micro Fusion Remote 350 è, di contro, grande quando un videoregistratore. Certo, difficilmente ci inserirete una Radeon 4870 X2, ma l'ideale per gli Home Theater computer sono le schede madri micro-ATX all-in-one, che non necessitano di altro oltre a CPU e RAM. E queste ci stanno alla grande. Nonostante le dimensioni minute, è presente anche un piccolo schermo LCD, su cui appariranno le informazioni relative al file in playback, e non manca un altrettanto minuscolo telecomando. Incredibile a dirsi: ci stanno anche due hard disk, oltre al lettore ottico.

Internet: www.antec.com



CREATIVE FATAL1TY USB GAMING HEADSET HS-1000

Prezzo: € 79,99)

Il nome di battaglia del più noto videogiocatore professionista, Fatal1ty, è stato impresso su molti prodotti hardware, soprattutto quelli di Creative. Anche queste cuffie portano la sua griffe, specificando chiaramente che sono dedicate ai giocatori. La qualità audio è buona, pur senza arrivare ai livelli delle Aurvana, ma grazie alla tecnologia X-Fi integrata, le Fatal1ty USB Gaming Headset HS-1000 supportano anche l'audio posizionale (fondamentale per capire se chi vi sta sparando è nascosto dietro il bidone che avete di fronte o se vi sta assalendo alle spalle). La connessione per sfruttare queste peculiarità può essere solo USB. Peccato per l'assenza degli spinotti jack, che avrebbero fatto la felicità dei possessori di schede audio di qualità. Non manca, comunque, un microfono, per pronunciare galanterie indirizzate a chi vi ha appena fraggato.

Internet: www.creative.com



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER CONTEST PLAYSEATS!

Volete farvi un regalo natalizio davvero speciale?

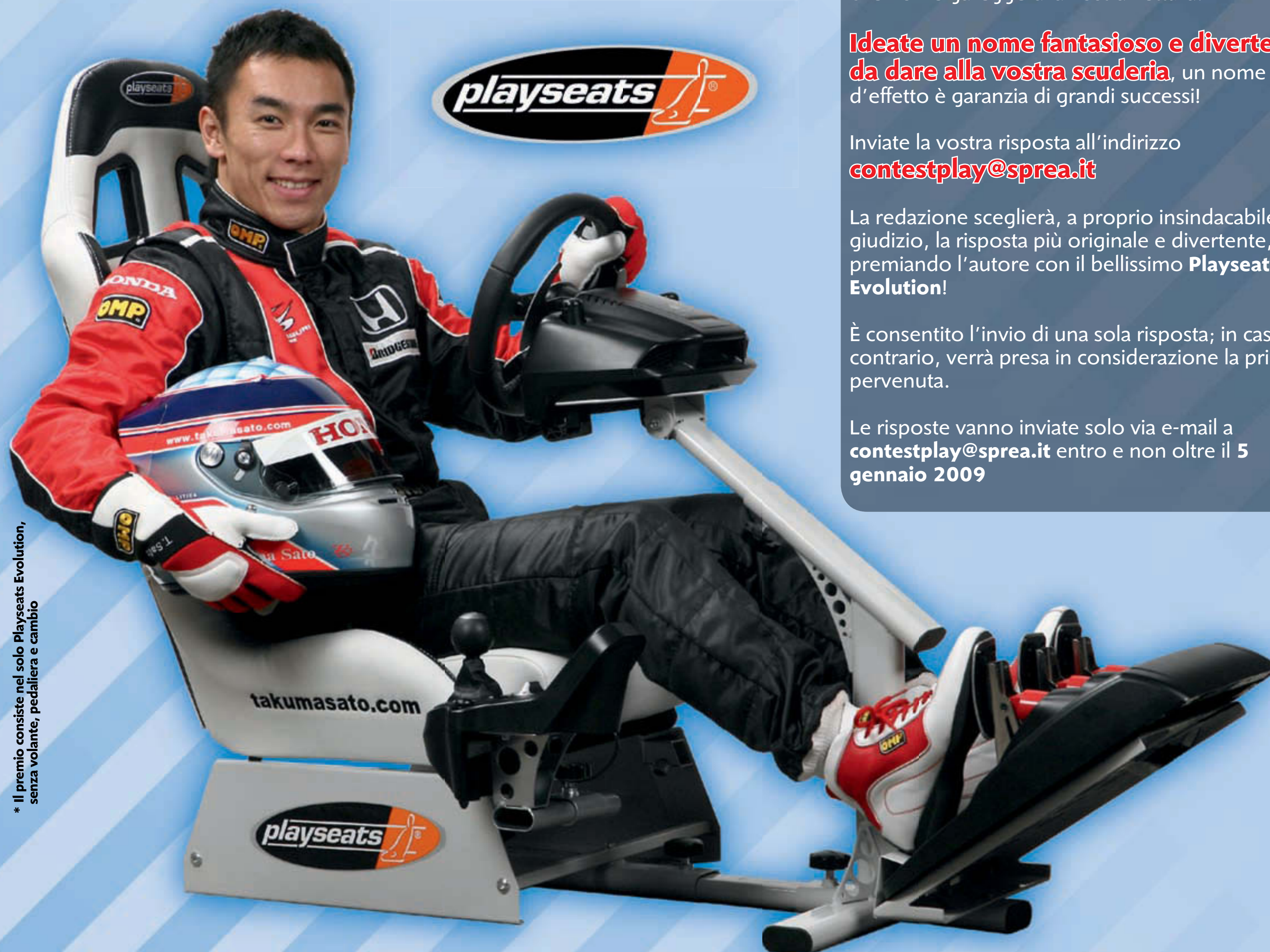
GMC, in collaborazione con Playseats, vi dà l'opportunità di entrare in possesso di una

GRANDIOSA POSTAZIONE DI GUIDA!

Partecipate al Contest che abbiamo preparato per voi e preparatevi a vincere!

IL PREMIO IN PALIO!

Un prestigioso Playseats Evolution* realizzato con cura certosina e in grado di coinvolgervi al massimo durante le sfide con le vostre simulazioni di guida preferite. Non a caso, piloti del calibro di Takuma Sato lo utilizzano nelle sessioni di allenamento virtuale!



*** Il premio consiste nel solo Playseats Evolution, senza volante, pedaliera e cambio**

Il Regolamento

Partecipare al Contest è molto semplice:
Una postazione di gioco come il **Playseats Evolution** dà modo di entrare davvero nel mondo delle corse automobilistiche, fatte di motori, belle ragazze e scuderie.
La nostra domanda verte proprio sulle scuderie. Immaginatevi in procinto di iniziare un campionato di Formula1 e di dover stabilire sotto che nome gareggerà la vostra vettura.

Ideate un nome fantasioso e divertente da dare alla vostra scuderia, un nome d'effetto è garanzia di grandi successi!

Inviate la vostra risposta all'indirizzo **contestplay@sprea.it**

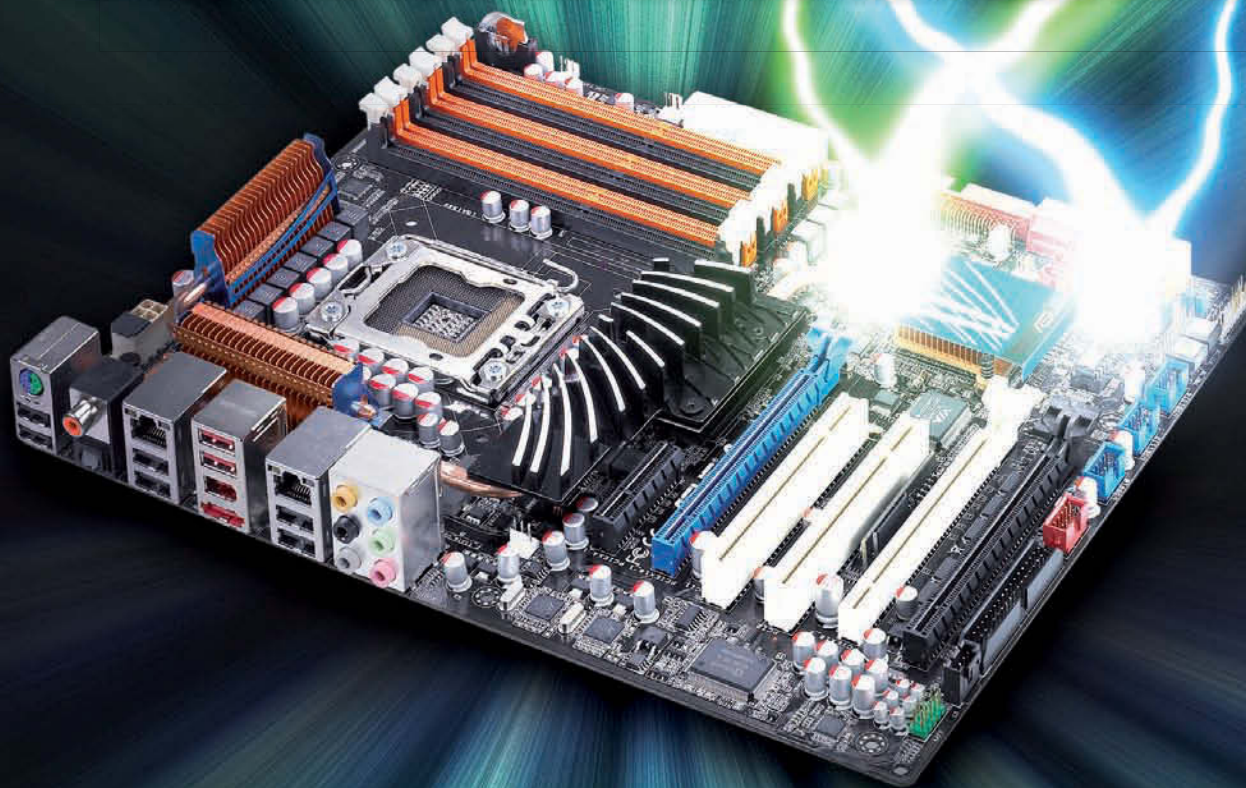
La redazione sceglierà, a proprio insindacabile giudizio, la risposta più originale e divertente, premiando l'autore con il bellissimo **Playseats Evolution**!

È consentito l'invio di una sola risposta; in caso contrario, verrà presa in considerazione la prima pervenuta.

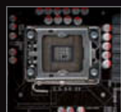
Le risposte vanno inviate solo via e-mail a **contestplay@sprea.it** entro e non oltre il **5 gennaio 2009**

Moltiplica le prestazioni con ASUS P6T Deluxe!

ASUS presenta la nuova scheda madre P6T Deluxe con Super Hybrid Engine: unione perfetta di prestazioni estreme e ridotto impatto ambientale



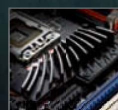
ASUS P6T Deluxe è la nuova frontiera dell'avanguardia tecnologica, grazie alle numerose soluzioni esclusive ideate per sfruttare al meglio gli ultimissimi processori Intel Core i7. ASUS Super Hybrid Engine unisce la semplicità dell'overclocking a sistema operativo caricato della tecnologia ASUS Turbo V con la gestione hardware del risparmio energetico di ASUS EPU, permettendo così di ottenere prestazioni sempre al top, basse temperature di esercizio ed una sensibile riduzione dei consumi di corrente elettrica dell'intero sistema. Si avvera inoltre il sogno proibito di ogni giocatore, poiché la P6T è compatibile con entrambe le piattaforme multi-VGA: NVIDIA SLI™ ed ATI CrossFireX™, finalmente simultaneamente disponibili sulla stessa scheda madre! Il chipset Intel X58 ottimizza inoltre l'allocazione della banda del bus PCI-Express quando si attiva una configurazione multi GPU, per ottenere frame rate altissimi a qualsiasi risoluzione o carico di lavoro.



L'esclusivo design del circuito di alimentazione del processore a 16 fasi + 2 fasi per il controller QPI/IMC incrementa ulteriormente il livello di efficienza energetica di questa serie di schede madri.



Display LCD per il controllo e la gestione in tempo reale dei valori di overclocking e della temperatura di sistema.



Le basse temperature sono garantite inoltre dall'innovativo design termico ASUS Wind Flow, frutto della continua ricerca di soluzioni di raffreddamento fanless sempre più evolute. Temperatura interna più bassa significa PC che lavora in modo molto silenzioso, maggior durata dei componenti poiché sottoposti a minor usura, sistema più stabile e minori consumi.

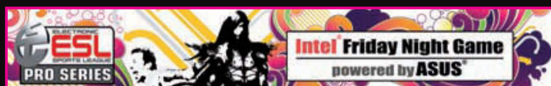


Express Gate™









Vieni a sfidare i campioni della **EPS SEASON VII !**

21 - 23 Novembre, Ludicarena	Datch Forum Milano
6 - 8 Dicembre, Gamecon	Napoli
6 - 18 Gennaio 2009, Finali EPS VII	Milano

Maggiori info: www.esl.eu/it o www.asus-event.it/rog

L'intelligenza dietro *Prince of Persia*

MATTHEW CLARKE

Quattro chiacchiere con il responsabile dell'Intelligenza Artificiale della nuova avventura del Principe, tra difficoltà del mestiere e donne dalla spiccata personalità.



NEL nuovo *Prince of Persia*, la misteriosa comprimaria dell'eroe, di nome Elika, è tutto.

Ma come potrebbe funzionare la meccanica di gioco se l'affascinante contraltare del Principe non si muovesse in modo accorto e credibile? Abbiamo raggiunto, alla VIEW Conference di Torino, il programmatore responsabile dell'Intelligenza Artificiale, Matthew Clarke, proprio per approfondire con lui questa e altre tematiche.

Quanto è stato difficile programmare l'Intelligenza Artificiale dei nemici per i combattimenti del Principe, nel corso della sua avventura? Siete soddisfatti del risultato?

Matthew Clarke: Sia per quanto riguarda l'Intelligenza Artificiale dei nemici del Principe, sia per quanto riguarda quella di Elika, la sua aiutante, abbiamo lavorato duramente, al fine di rendere il tutto più realistico e fluido possibile. C'erano tre programmatori al lavoro sulla I.A. degli avversari e una squadra intera di animatori per le loro azioni. Naturalmente, non è mai facile lavorare a un videogioco che poi deve scontrarsi con la realtà attuale, decisamente competitiva, ma con un motore grafico tutto nuovo e l'impegno che ci abbiamo messo, personalmente mi ritengo molto soddisfatto del risultato ottenuto.

Secondo voi, è più difficile creare I.A. di gruppo o una singola? E perché?

MC: Di sicuro, è molto più difficile creare combattimenti di gruppo, soprattutto quando richiedono una regia particolare e mosse acrobatiche, come li volevamo noi. Perciò, abbiamo preferito concentrarci su combattimenti singoli in cui potevamo curare al massimo l'Intelligenza Artificiale e le animazioni di un solo nemico, piuttosto che tentare combattimenti multipli con molti personaggi sullo schermo in contemporanea – cosa che, ovviamente, moltiplica tutte le variabili. Avremmo rischiato di avere un risultato meno pulito e curato, e questo non ci piaceva.

Che differenza c'è nel lavorare con questo nuovo motore grafico, rispetto al precedente?

MC: Be', si può dire che le differenze ci sono e sono anche notevoli. Per esempio, i programmatori, alle prese col vecchio motore grafico, dovevano perdere molto più tempo con le collisioni, combattendo con tutta una serie di problemi che adesso la potenza di un motore di nuova generazione evita di dover affrontare.

Una domanda su Elika: questo personaggio è il partner perfetto di ogni giocatore, visto che lo aiuta quando è in difficoltà, segue sempre il Principe, lo salva quando è ferito o quando cade, e così via. Non avete mai pensato che Elika potrebbe far scendere drammaticamente il livello di sfida di *Prince of Persia*?

MC: No, non l'ho mai pensato, personalmente. Di certo, Elika renderà *Prince of Persia* più fruibile, perché è una figura che consente di afferrarne con maggior facilità i fondamenti della giocabilità e dà una mano al Principe quando serve. Non ritengo, però, che la sua presenza renda meno divertente il gioco o che non ci siano sfide per i giocatori. Tutt'altro: il fatto di aver programmato *Prince of Persia* avendo sempre Elika in mente ha permesso di creare situazioni intriganti e piacevoli, a mio parere.

Sempre a proposito di Elika, ci è parso di notare una somiglianza, nei comportamenti e nelle interazioni tra lei e il Principe, con certe dinamiche di *Ico*, poetica avventura giapponese

Nella nuova incarnazione di Prince of Persia, il protagonista è affiancato dalla bella Elika, preziosa aiutante nei frangenti più pericolosi.

uscita diversi anni addietro per PlayStation 2. È, almeno in parte, così?

MC: Di sicuro, quando si realizza un videogioco, sono molti gli spunti che vengono presi da altri titoli precedenti. E il fatto che i due personaggi, tra l'altro di sesso opposto, vadano a collaborare, crea delle ovvie similarità con un gioco come *Ico*, in cui il protagonista e la sua compagna dovevano sostenersi per sopravvivere. Anche se, in questo caso, c'è una differenza sostanziale: è vero che Elika segue il Principe ovunque, ma non è un personaggio fragile. Al contrario è potente, determinata, ha una sua personalità evidente e aiuta spesso il Principe, salvandogli la vita. In qualche modo, abbiamo voluto discostarci dalla tradizione del principe che salva la principessa, con questo personaggio che crea un rapporto molto particolare con il protagonista. In *Prince of Persia*, la donna non è un personaggio debole, ma compie le proprie scelte e partecipa attivamente alla salvezza del mondo.

Cosa potete dirci riguardo il cambio di regia e direzione artistica del gioco?

MC: Per quanto riguarda la trama e i personaggi, ci troviamo di fronte a una serie in cui il protagonista, il Principe, è l'incarnazione di una forza del Bene che ha "cambiato faccia" e storia molto spesso, nel corso delle sue avventure. Questa volta, volevamo ottenere un tocco più magico e fantasy, pur senza dimenticare un certo realismo, restando ancorati in qualche modo all'ambientazione storica dell'antica Persia. Quindi, la nostra domanda fondamentale è stata proprio sul come creare una sceneggiatura e dei personaggi che potessero rendere l'idea che intendevamo mostrare al pubblico. Stesso discorso per il rapporto tra il Principe ed Elika: quanto potevamo cementare il loro legame, quanto di questa relazione doveva vedersi nel gioco? Per ciò che riguarda la direzione artistica, inizialmente avevamo pensato a qualcosa di molto più "fantastico", ma poi abbiamo deciso di mediare anche con un realismo più profondo. Quindi gli illustratori, peraltro bravissimi, si sono trovati a fronteggiare questa scelta. Credo che il risultato sia riuscito a rendere perfettamente la nostra idea originaria.



I MILLE VOLTI DEL PRINCIPE

La prima apparizione del Principe è datata1989, quando l'originario *Prince of Persia* fece la propria comparsa su Apple II, grazie al genio di Jordan Mechner. Tutti ricordano una caratteristica in particolare del protagonista, un principe persiano che doveva salvare la principessa dalle brame del malvagio Visir entro un'ora reale di gioco: la fluidità incredibile dei suoi movimenti. Era meraviglioso stare a guardare quella manciata di pixel che correva, saltava e si arrampicava con la grazia di un vero essere umano. Il successo fu enorme. Dopo anni di silenzio, la saga è tornata a far parlare di sé e, attualmente, è più attiva che mai, con una trilogia trionfale (*Le Sabbie del Tempo*, *Spirito Guerriero* e *I Due Troni*), il nuovo *Prince of Persia* e un colossal che sta per raggiungere il grande schermo.



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Come vengono intesi i PC da gioco da chi li produce? Spinti dalla curiosità, abbiamo chiesto ad alcuni noti assemblatori di mandarci un computer dedicato ai giocatori, così da valutare l'offerta. E fra grandi distributori nazionali e realtà più piccole, dobbiamo dire che non siamo rimasti delusi: tutti hanno capito l'importanza di un buon assemblaggio e la necessità di bilanciare correttamente i componenti. Alcuni sono stati più tradizionalisti, mentre altri hanno preferito realizzare macchine a misura di "smanettone". Leggete le pagine seguenti per capire se, fra quelli esaminati, c'è il PC che vorreste trovare sotto l'albero di Natale. In seguito, abbiamo valutato alcune schede video, tanto per dare qualche suggerimento a chi vuole limitarsi a un semplice aggiornamento.

IL MODDING COLPISCE ANCORA

ERA da un po' di tempo che su GMC non affrontavo l'argomento del modding.

Se due o tre anni fa questa parola era sulla bocca di tutti, recentemente sembra sia passata la moda e che il fenomeno sia limitato ai soliti gruppetti di appassionati. In parte perché anche i computer venduti nei grandi centri commerciali sono visivamente piacevoli, in parte perché questo fenomeno non è riuscito a fare breccia tra gli utenti più restii alle bizzarre novità e al cosiddetto DIY (Do It Yourself, il nostrano "fai da te").

Eppure, qualcosa si muove a riguardo. Alla recente manifestazione Lucca Comics & Games, chi vi scrive ha avuto la fortuna di partecipare a una tavola rotonda relativa al modding, discutendo con altri appassionati sulla direzione presa dal fenomeno e sui suoi futuri sviluppi. In teoria, la manifestazione avrebbe dovuto ospitare una competizione, ma problemi di tempo e organizzazione non hanno permesso di realizzare quanto sperato. Di conseguenza, l'appuntamento per il "contest" è stato rimandato all'anno prossimo. Chi è andato a Lucca, però, ha potuto osservare alcune realizzazioni in un apposito stand nell'area games della fiera, oltre ad assistere alla tavola rotonda.



La Lucca Comics & Games ha ospitato anche una tavola rotonda relativa al fenomeno del modding.

> "Modding vuol dire adattare un computer alle proprie esigenze"



La discussione è stata decisamente interessante: ciò che è emerso è che il modding non è, come spesso sembrerebbe, solamente il "taroccare" il case con ventole e neon più o meno pacchiani, e nemmeno decorare con l'aerografo le paratie. Modding vuol dire adattare un computer alle proprie esigenze, trasformare un semplice strumento di lavoro in uno più facilmente inseribile in ambiente domestico (come il salotto), lavorando sia sulle dimensioni, sia sulla comodità di utilizzo. Per esempio, puntando al maggior silenzio possibile dell'unità, ma anche facendo in modo che non stoni con l'arredamento. A tal proposito, un paio di realizzazioni presentate alla fiera ci hanno colpito: una era un minuscolo "muletto", che in pochi centimetri includeva quanto serve per scaricare file da Internet. Un altro PC poteva facilmente essere scambiato per un quadro, ma bastava toccare il piccolo touch screen (come quello dei portatili) per animarlo, mostrando che sotto la piacevole scocca si nascondeva un PC perfettamente funzionante.

Abbiamo conosciuto persone più e meno giovani, ma tutte accomunate da una passione per il fai da te e, soprattutto, speranzose che il modding si allarghi al di fuori della nicchia che ora lo caratterizza, nicchia tra l'altro sparsa su mille siti e forum, italiani e non. Il gruppo ha anche aperto un sito che si pone come punto d'incontro di tutte queste realtà: **www.italiamodding.it**



BREVI WINBLU POWER4 PHENOM 9950

Produttore: Brevi	
Distributore: Brevi	
Internet: www.brevi.it	
Prezzo: € 1.999	

Caratteristiche Tecniche
Motherboard: MSI DKA790GX
CPU: Phenom 9950 Black Edition
RAM: 4 GB DDR2
GPU: Radeon HD 4870 X2
Hard disk: 2x 750 GB Seagate
Accessori: TV Tuner MSI TV @nywhere; Scheda Wi-FI D-Link DWA-547
Blu-ray: Sì

POCHI mesi fa abbiamo testato un PC di Brevi e siamo rimasti colpiti dall'eccellente rapporto qualità/prezzo.

Questa volta, il produttore ha voluto puntare su una configurazione decisamente più spinta: si parla di un prezzo di quasi 2.000 euro, una cifra praticamente identica all'ottimo Acer Predator provato pochi numeri or sono. In questo caso, però, la scelta è diametralmente opposta: invece della combinazione Intel/NVIDIA, Brevi ha preferito realizzare una macchina basata interamente sulla piattaforma AMD. Abbiamo quindi una CPU Quad Core Phenom 9950 Black Edition, attualmente il modello di punta dell'azienda, montato su una scheda madre MSI DKA790GX, basata sul chipset 790GX. La scheda video è il meglio che offre il mercato: una Radeon HD 4870 X2, nell'incarnazione proposta da Sapphire, dotata di ben 2 GB di RAM, mentre la memoria di sistema è di 4 GB. La configurazione prosegue con due dischi fissi da 750 GB ciascuno. Tutto ciò che potrebbe servire a un giocatore, ma la dotazione non finisce qui. Brevi ha pensato, infatti, di aggiungere una scheda Wi-Fi di D-Link, precisamente il modello DWA-547, caratterizzata da ben tre antenne per garantire il massimo della copertura, anche quando il PC si trova lontano dall'access point, e dal supporto (preliminare, non essendo stato ancora definito lo standard) per il protocollo N.

Gli appassionati della multimedialità spinta saranno felici di sapere che questo PC può funzionare anche come Home Theater PC avanzato: sono presenti un lettore/masterizzatore Blu-ray (ricordiamo, a tal proposito, che la GPU supporta l'accelerazione dei filmati HD, tramite la tecnologia UVD 2) e una scheda TV. Purtroppo, la scelta di quest'ultima non è ottimale: si tratta della TV @nywhere di MSI, un modello dotato di ingressi video composito e S-Video, ma frenata da un sintonizzatore solamente analogico, incapace quindi di ricevere le trasmissioni del digitale terrestre.



Nonostante l'affollamento di componenti, l'interno del case è molto ordinato.

> **"Può funzionare anche come Home Theater PC avanzato"**

Il tutto è inserito all'interno di un robusto case della Hiper, il modello Osiris, con tanto di alimentatore della stessa marca capace di 680 Watt e dotato di ben 12 connettori USB, uno dei quali sempre sotto tensione, anche a PC spento.

Il Winblu Power4 è ben assemblato e piuttosto silenzioso, grazie alle generose ventole sistemate strategicamente e all'intelligente disposizione delle componenti. Si tratta di un PC potente, capace di non deludere, ma non esente da alcune pecche. Oltre alla succitata assenza di un sintonizzatore digitale, è la scelta di realizzare una piattaforma interamente basata su componenti AMD che non permette al computer di decollare. Se, infatti, la GPU è la più potente sul mercato, il processore è il più veloce solo in casa AMD, e non può competere con le proposte di Intel (comprese quelle di fascia media). Certo, è presente l'utility AMD Game, che tramite la pressione di un tasto overclocka facilmente il sistema e chiude le applicazioni inutili ai fini ludici, ma rimane il fatto che, a parità di prezzo, il Predator di Acer è decisamente più performante, principalmente grazie alla CPU più veloce. Non che durante le sessioni di gioco si incontrino problemi, sia chiaro: tutto fila alla grande e senza rallentamenti, anche a risoluzioni molto spinte.

È questo l'unico vero neo del Winblu Power4, che tra l'altro è accompagnato da alcuni extra di pregio, quali la tastiera G15 di Logitech e il mouse G5, sempre della stessa azienda. Interessante, infine, la formula di assistenza, che contempla ben due anni di garanzia on-site (a casa vostra, insomma). Un particolare da non sottovalutare.

Forse alcuni non apprezzeranno la presenza di una CPU AMD, ma la configurazione è equilibrata e decisamente curata in ogni particolare, così come l'assemblaggio. Il prezzo è elevato, ma giustificato dalla predisposizione al multimedia. **8**

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

RADEON ANOMALE

Nel tentativo di distinguersi dai tanti produttori di Radeon, la taiwanese PowerColor ha sovvertito le caratteristiche della sua ultima 4850, inserendovi delle GDDR4 al posto delle GDDR3 previste da ATI. L'utilizzo di moduli RAM di quarta generazione, fa sì che la PCS+ HD4850 vanti 512 MB operanti a 2,2 GHz, mentre le concorrenti non superano i 2 GHz. Anche la GPU gode di un leggero overclock di 50 MHz (675 MHz complessivi), favorito dall'utilizzo di un dissipatore ZeroTherm. La eccentrica PowerColor (che nei benchmark rimane comunque ben distanziata dalle più costose 4870) non è l'unica Radeon munita di dissipatore ad hoc: Palit e Asus hanno infatti presentato delle 4870X2 montanti un sistema di raffreddamento disegnato da Arctic Cooling, composto rispettivamente di due e tre ventole. Entrambi i modelli vantano una rumorosità non superiore ai 30 dB e una temperatura di 20 gradi inferiore a quelle tipicamente raggiunte dai modelli standard.



NUOVI RAPPORTI

Mentre i listini di tutti i produttori di monitor si riempiono di modelli con formato 16:9, ovvero legati alla risoluzione 1920x1080, Dell ha annunciato la disponibilità di uno schermo da 23 pollici in grado di superare lo standard Full HD. Il Dell SP2309 si spinge, infatti, all'inedita risoluzione di 2048x1152 pixel, facendo uso di un pannello TN con reattività dei cristalli di 2 ms, fattore di contrasto dinamico pari a 80.000:1 e un Gamut (spazio

OLIDATA ALICON HM5217

Produttore: Olidata	
Distributore: Olidata	
Internet: www.olidata.it	
Prezzo: € 3.579	

Caratteristiche Tecniche
Motherboard: Asus P6T
CPU: Core i7 965 Extreme Edition
RAM: 6 GB DDR3
GPU: GeForce GTX 280
Hard disk: 1x 1 TB
Blu-ray: Sì

INTEL, pur dominando il mercato dei processori sia in termini di unità vendute, sia sotto il profilo puramente tecnologico, non ha intenzione di rallentare il ritmo e ha appena lanciato la sua nuova gamma di CPU conosciute come Nehalem, i Core i7, quad core che, grazie alla virtualizzazione, vengono visti dal sistema operativo come 8 processori logici.

Non si tratta di una banale rivisitazione della precedente architettura, ma di un prodotto decisamente innovativo, che taglia i ponti col passato e, non a caso, richiede un nuovo chipset, X58, oltre a basarsi su un connettore inedito. Chi vorrà fare l'upgrade, dovrà quindi cambiare la scheda madre e, a meno di essere uno dei fortunati possessori di DDR3, anche la memoria. Fra le novità dell'architettura, va segnalata l'integrazione del Northbridge all'interno del chip, l'inclusione di nuove estensioni SSE (le 4.1) e una serie di miglioramenti per quanto concerne la gestione della memoria, soprattutto per il branch prediction, ora più efficiente.

Come dicevamo, il controller della memoria è ora integrato nella CPU, e supporta il triple channel: se, prima, per ottenere il massimo si dovevano utilizzare due moduli di RAM, ora sarà necessario usarne tre in contemporanea, a tutto vantaggio della banda passante. È infine stato implementato un Turbo Mode: attivandolo, la CPU verrà automaticamente overclockata di 266 MHz, guadagnando circa il 5% di prestazioni (agli smanettoni interesserà poco, dal momento che manualmente sarà possibile spingersi molto oltre). È anche cambiato il dissipatore: rimane il pessimo sistema di ancoraggio, ma i nuovi modelli sono decisamente più silenziosi rispetto ai rumorosi esemplari che accompagnavano i Core2.

> "Il prezzo, come prevedibile, è stratosferico"

Questa CPU è montata su una scheda madre di Asus P6T con due slot PCI-E 16x, in grado di supportare sia Crossfire, sia SLI, sebbene nel PC ricevuto in prova fosse montata solo una GPU: una GeForce 280 GTX della Zotac. Considerata la fascia, una 4870 X2 sarebbe stata preferibile. La memoria di sistema ammonta a ben 6 GB di RAM , suddivisa su tre blocchi di veloce GDDR3 della Corsair. Il disco fisso è "solo" un modello da 1 TB. Niente da dire sulle dimensioni, sebbene da una simile macchina ci aspettassimo almeno due hard disk in configurazione RAID. Ad alimentare il tutto ci pensa infine una PSU di Tagan da 1.300 Watt; fin troppi, considerando che basterebbe meno per questa configurazione. Diciamo che, in caso di futuri upgrade, si va sul sicuro, anche utilizzando le schede video più esigenti in termini di corrente.

Il tutto è racchiuso all'interno di un bel case Anubis di Hiper rimarchiato da Olidata: i cavi sono ben ordinati, ma il ricircolo dell'aria non è ottimale. Il prezzo, come prevedibile, è stratosferico: del resto, l'Alicon HM5217 si appoggia sulla CPU più recente e potente sul mercato. Considerate che acquistando una CPU meno potente, e aggiungendo una seconda scheda video, sarà possibile ottenere prestazioni decisamente superiori nella maggior parte dei giochi. Si tratta, insomma, di una scelta da appassionati che non possono rinunciare all'ultima novità, costi quel che costi.



Sembra spoglio, ma al suo interno pulsano alcune delle più recenti componenti hardware.

GIOCHI COMPUTER

Un PC molto potente, ma privo di orpelli: considerato il prezzo, qualche gadget in più, come una scheda TV e una scheda audio dedicata, sarebbe stato il benvenuto e lo stesso si può dire per una seconda scheda video.

7 ½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

colore) pari al 98% dello standard NTSC. A contornare il definito pannello ci sono una webcam da 2 megapixel con microfono e le classiche porte VGA, DVI e HDMI. Le specifiche sottolineano come la periferica sia destinata a chi ama lavorare con desktop molto ampi, ma suggeriscono che questo Dell può essere efficacemente sfruttato con i giochi.

TELEFONIA FUTURA

La versatilità dell'attuale iPhone sarà ben poca cosa, rispetto a quella offerta dai palmari del 2012: è l'opinione di Ericsson, i cui ingegneri hanno azzardato quelle che saranno le specifiche dei cellulari in commercio fra 4 anni, tra cui spiccheranno schermi di risoluzione XGA (1024x768), CPU a 1 GHz e connessione LTE da 100 Mbps. Quest'ultima è in fase di studio da parte di tutti i più importanti produttori e si concretizzerà, entro fine 2009, in alcuni dispositivi capaci di scambiare dati sulla frequenza di 700 MHz e di ricevere streaming video in HD. Non a caso, Ericsson ritiene che in quattro anni la risoluzione media delle videocamere integrate nei cellulari sarà di 1920x1200 pixel, mentre le fotocamere si spingeranno in prossimità dei 20 Megapixel.

MICROSOFT AL LAVORO

Con il passare dei mesi, le notizie riguardanti le ottimizzazioni del prossimo Windows 7 si susseguono. Dopo aver concentrato la propria attenzione sul tempo di boot, che risulterà inferiore ai 20 secondi grazie a una inizializzazione contemporanea di tutte le periferiche, Microsoft ha nel mirino l'interfaccia grafica del nuovo sistema operativo. La sua esecuzione verrà completamente affidata alla GPU, evitando, come succede oggi in Vista, che le sessioni di intenso multitasking si riflettano in un rallentamento delle animazioni. Protagonista dell'ultima beta distribuita agli

ESSEDI SELECTA ALLUMINIUM 9550AG

Produttore: Essedi
Distributore: Essedi
Internet: www.essedi.it
Prezzo: € 1.549

Caratteristiche Tecniche
Motherboard: M3A32 MVP Deluxe
CPU: Phenom 9950
RAM: 4 GB DDR2
GPU: 2x Radeon HD 4870 X2 (512 MB x 2)
Hard disk: 1x 750 GB Seagate ; 1x 300 GB Western Digital (10.000 RPM)
Blu-ray: Sì

LA proposta di Essedi è elegante. Al posto dei soliti case robusti, pesanti e poco adatti a uno studio raffinato, l'azienda ha optato per il TA-663 di Asus: un mid-tower dalle dimensioni discrete e caratterizzato dall'abbinamento di colori rosso e nero, laccati per farne risaltare la lucidità.

Una volta aperte le paratie, ci si rende conto che di Asus non è stato selezionato solo il case, ma praticamente ogni componente, almeno fra quelle prodotte dalla nota ditta taiwanese. A partire dalla scheda madre, una M3A32 MVP Deluxe, per arrivare alla sezione video (composta da due Radeon HD 4870 512 MB), fino al dissipatore della CPU (un Phenom quad core 9550), ovvero un Triton 70.

Per le altre componenti, Essedi si è comunque affidata a nomi ben noti nell'ambiente: un ottimo alimentatore della Corsair da 1.000 Watt e RAM Dominator (sempre di Corsair). Queste ultime si distinguono per i generosi dissipatori di calore che le avvolgono, sormontati tra l'altro da tre ventoline che aiutano a smaltire ulteriormente il calore (se volete un consiglio, eliminatele subito: zittirete l'incredibile ronzio emesso da questo aggeggio e le temperature varieranno di poco, rimanendo ben lontane dai livelli di guardia).

Per la sezione hard disk abbiamo un veloce Western Digital da 10.000 RPM e 300 GB di capienza come disco primario, e un generoso Seagate da 750 GB per contenere i dati. Completano la dotazione due lettori ottici, uno dedicato ai normali DVD e l'altro ai Blu-ray. Interessante notare che nessuno di questi sfrutta l'ormai obsoleta interfaccia EIDE: tutto è basato sul protocollo SATA, decisamente più efficiente nonché comodo da gestire.

Interessante la scelta di installare le 4870 da 512 MB, invece che i modelli da 1 GB: si risparmiano un po' di soldi e le prestazioni non ne risentono in maniera particolare, se non di una manciata di frame quando ci si spinge a risoluzioni Full HD o superiori.

Nonostante la cura riposta nella selezione delle componenti e nel loro assemblaggio, la macchina proposta da Essedi non riesce ad ambire a record di velocità, a causa della scelta di puntare su una CPU AMD. Certo, i giochi gireranno fluidamente, ma non si riuscirà a sfruttare appieno il comparto grafico, dal momento che il processore farà da collo di bottiglia. Considerata la scelta di puntare su Asus ove disponibile, avremmo apprezzato parecchio anche l'inclusione di una scheda audio come la Xonar DX, che sarebbe stata la ciliegina sulla torta.

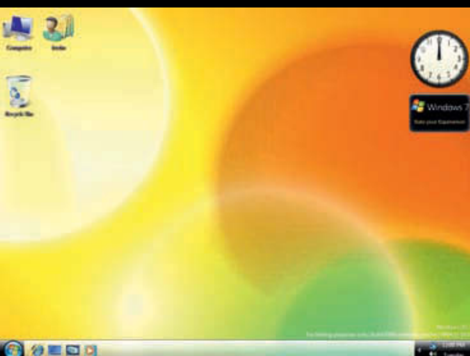
"Non riesce ad ambire a record di velocità"

I robusti case della Hiper sono utilizzati da un numero sempre più consistente di assemblatori.

GIOCHI COMPUTER

Un PC caratterizzato da buone componenti, frenato dalla CPU AMD. Le due GPU suppliscono al problema e, grazie alla scelta di modelli da 512 MB di RAM, permettono di contenere i prezzi senza rinunciare alle prestazioni.

7½



sviluppatori è, invece, una barra di avvio simile a quella tipica di Mac OS X e un User Account Control finalmente configurabile in modo da non annoiare gli utenti più preparati. Il colosso di Microsoft ha invece preso le distanze dalle configurazioni Hybrid SLI e CrossFire, che, a suo dire, offrono vantaggi trascurabili in termini di prestazioni e introducono facilmente delle instabilità, tanto che Windows 7 non le supporterà in modo nativo.

CROSSFIRE PORTATILE

L'americana AlienWare ha presentato il primo notebook munito di configurazione video Crossfire. Chiamato M17 Crossfire X, questo concentrato di potenza è ampiamente configurabile dall'utente in fase di acquisto, arrivando a contemplare la presenza di Core 2 Quad Extreme, 4 GB di DDR3 1066 MHz e, soprattutto, due Radeon Mobility 3870. Completano il tutto un lettore Blu-ray combo (ovvero, capace di leggere i dischi ad alta definizione e di scrivere sui comuni DVD-RW), una connessione 802.11n, schermo da 17 pollici Full HD e fino a due hard disk da 320 GB e 7200 RPM utilizzabili in RAID. Non contenta, AlienWare ha arricchito il prodotto di funzionalità quali un lettore di impronte digitali per il controllo dell'accesso e un minuscolo subwoofer. L'unico difetto apparente del

PLAYDEEP MARS DUO

Produttore: Playdeep	
Distributore: Playdeep	
Internet: www.playdeep.it	
Prezzo: € 1.129	

Caratteristiche Tecniche

Motherboard: Asus P5N-D
CPU: Core2 Duo E8600 (overclockato a 3,6 GHz)
RAM: 4 GB DDR2
GPU: GeForce GTX 260 (216 stream processor)
Hard disk: 750 GB Seagate
Accessori: CPU raffreddata a liquido
Blu-ray: No

FRA tutti i PC ricevuti in prova questo mese, l'unico che prevede un overclock di serie è quello presentato da Playdeep.

È vero che sui computer con CPU AMD è installata l'utility Fusion, che si occupa di overclockare in automatico la CPU di un piccolo margine, così come che sul PC di Olidata, con Core I7, basta un clic per abilitare il Turbo e l'incremento dello FSB, ma si tratta di una manciata di MHz in più, e il resto viene lasciato all'utente volenteroso.



Playdeep, invece, vuole strizzare l'occhio agli "smanettoni" e non necessariamente a quelli dal portafogli a soffietto: la scelta è ricaduta su componenti non al top, pur di contenere i costi, ma per non deludere sotto il profilo della velocità, il produttore ha puntato all'overclock. La CPU Core2 Duo E8600 è infatti abbinata a un compatto impianto di raffreddamento a liquido che permette di spingerla senza sforzi a ben 3,6 GHz (contro i 3.33 di fabbrica). All'utente non è richiesto alcun intervento, dal momento che il computer gli verrà consegnato

> "La CPU è raffreddata a liquido"

già overclockato, testato e, ovviamente, garantito.

La scheda madre che ospita la CPU è una Asus P5N-D, basata sul chipset nForce 750i: non è fra le migliori che offra dal mercato, ma è caratterizzata da un ottimo rapporto qualità/prezzo, che la rende molto allettante se non si vuole investire una fortuna. Sulla motherboard troviamo montati 4 GB di RAM Corsair a 800 MHz e una GeForce GTX 260, di quelle più recenti, quindi caratterizzata da 24 stream processor in più (per un totale di 216) e da 896 MB di RAM. Il disco fisso è uno solo, ma si tratta di un buon Seagate Barracuda da 750 GB. Per la sezione ottica, invece, Playdeep si è affidata a un normale lettore/masterizzatore DVD, ignorando bellamente i costosi Blu-ray.

Il tutto è montato all'interno di un case dall'estetica discutibile, ma fortunatamente ben studiato: il generoso ventolone da 25 cm sulla parte anteriore crea un flusso d'aria che terrà a bada i bollenti spiriti del disco fisso e della GPU, e le temperature sono decisamente basse, nonostante l'overclock. Merito di una disposizione dei cavi veramente ordinata, che fa quasi sembrare l'interno del case vuoto. Una chicca è la presenza di un controller per ventole sul frontale, che tramite manopole consente di selezionare la velocità di rotazione degli esemplari collegati. Il Playdeep Mars Duo è il PC più economico fra quelli provati, ma esibisce prestazioni decisamente elevate e lo consigliamo a chiunque voglia divertirsi senza spendere un patrimonio.



L'estetica non è esaltante, ma funziona alla grande.

Un PC economico ma ben bilanciato e in grado di offrire parecchie soddisfazioni, merito principalmente dell'overclock di fabbrica. L'assemblaggio è impeccabile. Si rinuncia al Blu-ray, ma considerato il prezzo non è un difetto.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle n[...]gie e non avete mai osato chiedere...

nuovo arrivato è il prezzo, orbitante al di sopra dei 1.400 dollari (circa 1.100 euro) nella sua configurazione base. Nel frattempo, ATI fa parlare di sé in ambito notebook anche grazie a un accordo con Intel, tramite cui i chipset GS45 e GM45 potranno alternare l'utilizzo della GPU GMA integrata a quello di un eventuale Radeon Mobility, come già avviene in molti portatili Centrino di ultima generazione, muniti di GeForce M.



ENNESIMO EEE

Asus continua a diluire il suo marchio eee su un'ampia gamma di prodotti. L'ultimo arrivato è l'eee Top, un sistema tutto integrato basato sull'onnipresente Atom N270 a 1,6 GHz, 1 GB di memoria RAM, audio 5.1 e Wi-Fi 802.11g. Lo schermo da 15 pollici dovrebbe affiancare mouse e tastiera con una modalità touch screen gestita da un apposito software per Windows XP, che sarà il sistema

SAPPHIRE HD4870 TOXIC

Produttore: Sapphire
Distributore: Sapphire
Internet: www.sapphireitaly.com
Prezzo: € 286

TEMPO fa abbiamo testato il primo modello di scheda video Toxic di Sapphire, la 3870, rimanendone positivamente impressionati.

Per chi non sapesse di cosa stiamo parlando, ricordiamo che si tratta di un particolare sistema di raffreddamento basato sulla tecnologia Vapor-X: sembra un semplice dissipatore dotato di heatpipe, ma il particolare liquido al suo interno cambia di stato col calore, diventando un gas che, al contatto col dissipatore, si raffredda tornando in forma liquida. La superficie di contatto con il chip è porosa, in modo che il liquido possa raggiungere ogni minimo anfratto, a tutto vantaggio dell'efficienza. Il risultato, nel caso della 3870, erano temperature più basse della media, nonostante le dimensioni contenute del dissipatore, oltre a una silenziosità notevole: la piccola ventola, infatti, girava sempre al minimo del regime, anche quando la GPU era sotto sforzo.

Nel caso della 4870, purtroppo, Sapphire non è riuscita a contenere le dimensioni, quindi questo modello rimane a doppio slot. La cosa fa sorridere, se si considera che, tolto l'involucro, il dissipatore è molto sottile. La scelta di tenerla a doppio slot, probabilmente, è dovuta al fatto che è stata utilizzata una generosa ventola, a vantaggio della silenziosità di funzionamento.

La 4870 Toxic viene venduta overclockata di fabbrica: si parla di 30 MHz in più per il core e di 100 MHz per la memoria, ma siamo ben lontani dai limiti pratici. Dai nostri test, infatti, è emerso che è possibile spingerla ancora: abbiamo spremuto ulteriori 20 MHz dal core, e circa 30 MHz dalla RAM, il tutto sempre mantenendo temperature di esercizio ben inferiori alla soglia di allarme.

La dotazione software non include alcun gioco, ma non manca la suite di PowerDVD, fondamentale per godersi da subito le capacità multimediali della scheda, e il benchmark 3D Mark Vantage, per dilettarsi con test relativi all'eventuale overclock della scheda.



Veloce e silenziosa: il prezzo è leggermente più elevato della media (considerato che ha soli 512 MB di RAM), ma visto il dissipatore, vale tutti i suoi euro. Consigliato a chi vuole spendere il giusto.

8½

GAINWARD HD 4870 GOLDEN SAMPLE

Produttore: Gainward
Distributore: Gainward
Internet: www.sapphireitaly.com
Prezzo: € 299

LA serie Golden Sample di Gainward rappresenta la massima espressione tecnologica dell'azienda.

Queste VGA sono solitamente dotate di sistemi di raffreddamento personalizzati, fondamentali per spremere al limite le GPU, che vengono vendute overclockate di fabbrica. Nel caso della 4870, Gainward ha optato per un dissipatore decisamente peculiare, caratterizzato da tre generose heatpipe e da ben due ventole, stranamente di dimensioni differenti. Quella immediatamente sopra il chip, infatti, è più grossa, mentre quella posteriore è di diametro leggermente inferiore. L'efficienza, fortunatamente, non ne risente e la silenziosità rimane accettabile. Le differenze rispetto ai modelli standard, però, non ci sono sembrate così drastiche: il core, infatti, è incrementato di soli 25 MHz, mentre la RAM sale di ben 400 MHz. Come abbiamo avuto modo di notare, però, non è certo la RAM il collo di bottiglia di queste GPU; di conseguenza, il pur cospicuo incremento di frequenze non farà una differenza netta durante l'esecuzione dei videogiochi. Il prezzo rimane fortunatamente allineato alle soluzioni standard con 1 GB di RAM, quindi l'overclock si può considerare un piacevole regalo.



Costa come le altre soluzioni simili, ma è overclockata di fabbrica e caratterizzata da un interessante sistema di raffreddamento. Perfetta per chi non vuole armeggiare con l'overclock.

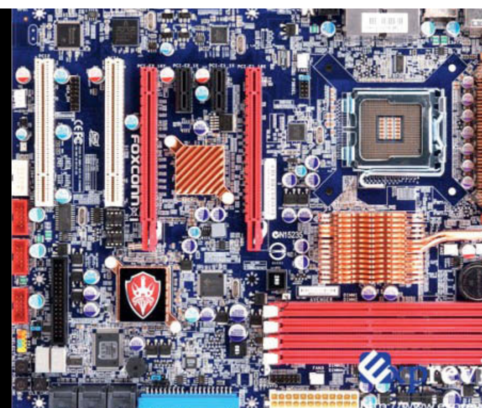
8



operativo preinstallato. Il prezzo dell'eee Top sarà superiore ai 500 euro, soprattutto nelle versioni più potenti, che arriveranno a contemplare l'utilizzo di un Mobility Radeon 3450. Il peso di 4 kg e la presenza di una piccola maniglia rendono questo piccolo PC facilmente trasportabile, tanto che alcuni modelli saranno muniti di batteria.

MADRI AGGIORNATE

Mentre le motherboard X58 iniziano a diffondersi nei listini dei negozi, grazie soprattutto al supporto contemporaneo dei nuovi Core i7 e delle configurazioni Crossfire e SLI, Foxconn annuncia un'interessante P45. Dietro l'altisonante nome Quantum Force Avenger, si nasconde una scheda in cui il chip MCH e il socket 775 sono ruotati di 90 gradi rispetto alla loro consueta posizione. Il Northbridge contenente il



SAPPHIRE RADEON 4850X2

Produttore: Sapphire
Distributore: Sapphire
Internet: www.sapphireitaly.com
Prezzo: € 450

Caratteristiche Tecniche	
Stream Processor:	1.600 (800x2)
Bus:	256 bit
ROP:	16
RAM:	2 GB GDDR3
Frequenza core:	625 MHz
Frequenza RAM:	2 GHz



Quasi 30 cm di lunghezza: un record per le VGA!

L'approccio di ATI alla generazione 4000 di schede video è votato interamente al concetto di multiGPU.

Piuttosto che realizzare differenti chip secondo la fascia di riferimento, l'azienda ha infatti preferito dedicarsi al segmento medio e basso del mercato, accorpando la potenza di due processori grafici per realizzare i modelli di punta. Grazie alla maturità dei driver e della tecnologia Crossfire, le Radeon HD 4870 X2 si sono guadagnate il primato in termini di velocità di questa generazione, posizionandosi anche davanti alle costose GeForce 280 di NVIDIA.

Siamo curiosi di vedere come si comporterà il modello leggermente inferiore, la 4850 X2, che come indica il nome, è basata su due chip 4850 in parallelo. La differenza fra la 4870 e la 4850, ricordiamo, è limitata alle frequenze di lavoro del core e della RAM, mentre il bus, i ROP e gli stream processor restano invariati. Abbiamo quindi due core che viaggiano a 625 MHz (contro i 750) e 2 GB di RAM GGDR3 funzionanti alla frequenza di 2 GHz. La 4870 X2, sotto questo profilo, è decisamente più avanzata: supportando le memorie GDDR5, infatti, la RAM ha una frequenza di funzionamento di ben 3,6 GHz, che quasi raddoppiano la banda passante (128 GB/s per la 4850 X2, 230 GB/s per la 4870X2).

Nel caso del chip singolo, i nostri test non avevano evidenziato differenze degne di nota overclockando il core delle 4850: nonostante la memoria decisamente più veloce, infatti, la 4870 non esibiva risultati migliori nei benchmark, segno che il collo di bottiglia era rappresentato dal chip, più che dalla RAM. Lo stesso vale per la versione a doppia GPU: anche alla risoluzione di 1920x1200 (la più elevata raggiungibile dai monitor, a meno di voler andare su costosi modelli da 30 pollici), overclockando i due chip, le differenze con la sorella maggiore, già sottili, si riducono ulteriormente. L'overclock non sarà certo un problema, considerando le generose dimensioni del dissipatore e la presenza di una doppia ventola. L'unica incognita potrebbe essere l'inserimento nel case, considerato che l'esemplare proposto da Sapphire si aggiudica il primato della scheda video più lunga mai vista, sfiorando i 29 cm.

"Si aggiudica il primato della scheda video più lunga"

I risultati sono decisamente interessanti: a risoluzioni inferiori a 1920x1080, la 4850X2 genera all'incirca gli stessi FPS della 4870X2, nella maggior parte dei test. Salendo con la risoluzione, la sorella maggiore riesce a spremere qualche FPS in più, ma non si tratta di una differenza come quella tra il giorno e la notte. Il problema è il prezzo: online, è possibile trovare una 4870X2 a cifre che oscillano fra i 465 euro e i 499 circa, mentre la 4850X2 è venduta a 450 euro. Il risparmio è di conseguenza risibile, e se è vero che le prestazioni non cambiano di molto, è anche chiaro che, quando si parla di queste cifre, spendere 15/20 euro in più non è che cambi di molto. Di conseguenza, siamo certi che in molti preferiranno puntare sulla sorella maggiore.

L'assurdo è che i possessori di schede madri con tecnologia CrossFire possono risparmiare parecchio denaro semplicemente acquistando due HD 4850 con 1 GB di RAM, spendendo un totale di 400 euro. Se, poi, si passa ai modelli con soli 512 MB di RAM, il risparmio è ancora più elevato, a fronte di un calo di prestazioni limitato, e percepibile solo a risoluzioni elevatissime.

A questo prezzo, insomma, la 4850 X2 è decisamente inutile: se la trovate sotto i 400 euro, però, potrebbe rivelarsi un ottimo affare.



Costa un po' meno della 4870X2 e offre prestazioni inferiori: a questo prezzo, la 4850X2 non è per nulla conveniente, ma un deciso ribasso potrebbe renderla molto interessante.

7

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

controller delle RAM è posizionato vicino agli slot DDR3, una soluzione che, secondo Foxconn, dovrebbe ridurre le latenze dei moduli. Altra peculiarità è la presenza di un chip-bridge PLX capace, contrariamente a quanto accade nelle altre motherboard P45, di inviare ai due slot PCI-E 16x ben 32 canali 2.0.

SSD ABBORDABILI

OCZ ha rinnovato la sua gamma di dischi SSD introducendo una serie economica basata su tecnologia MLC (Multi Level Cell). I nuovi arrivati utilizzano la classica interfaccia SATA II, un formato da 2,5 pollici e possono raggiungere delle velocità di scrittura e lettura rispettivamente pari a 90 e 155 MB al secondo. L'aggiornamento del firmware, funzionalità particolarmente importante su questo tipo di unità, è affidato a una porta mini USB posizionata in modo da essere accessibile anche



ACER ASPIRE 7730

Produttore: Acer
Distributore: Acer
Internet: www.acer.it
Prezzo: € 999

Caratteristiche Tecniche
CPU: Core2 Duo
RAM: 4 GB DDR2
GPU: 9600m GT
Hard Disk: 1x 250 GB
Display: 17" 1440x900
Blu-ray: Sì

LO scorso mese, abbiamo provato alcuni portatili da giocatore, ben costruiti, ma a nostro avviso frenati nell'uso ludico a causa dell'elevata risoluzione del display, a ben 1920x1200 pixel.

Unicamente le schede video più potenti in commercio sono in grado di gestire modalità video tanto spinte, e figuratevi quanto possono arrancare dei notebook, tipicamente caratterizzati da GPU meno potenti rispetto ai migliori desktop.

Acer ha optato per una soluzione più saggia, dotando il portatile in esame di un display generoso (17 pollici non sono pochi per un PC da portarsi in giro), ma limitato alla risoluzione di 1440x900, decisamente più facile da gestire per la GeForce 9600m GT installata. Non è un mostro di velocità, ma è adeguata e ben si sposa con la CPU Core2 Duo che anima la macchina, coadiuvata da ben 4 GB di RAM. Il disco fisso, invece, è un modello da 250 GB.

Non mancano tutte le caratteristiche multimediali che ci si aspetterebbero da un simile computer. Di conseguenza, fanno bella mostra di sé un lettore Blu-ray e un'uscita HDMI, fondamentale per godersi i film in questo formato, oltre che per trasferire l'audio multicanale a un decoder esterno. Vero, infatti, che l'Aspire 7730 monta un piccolo subwoofer, ma oggettivamente



Nonostante le dimensioni del display, la risoluzione è contenuta.

"La GeForce 9600m GT non è un mostro di velocità"

la qualità è quella che è (e difficilmente ci si può aspettare di più dai piccoli trasduttori incastonati nel case). Non si può pretendere troppo nemmeno dalla batteria, date le dimensioni dello schermo, e questa è una storia cui sono abituati ormai tutti i possessori di PC portatili di tale caratura: quando si usano componenti veloci, abbinati a uno schermo da 17 pollici, poter contare su un'autonomia superiore all'ora e mezza circa è pura utopia, anche attivando tutte le opzioni relative al risparmio energetico. C'è anche da dire che PC sono da considerare dei piccoli desktop, sia per quanto riguarda le prestazioni, sia per quanto riguarda la comodità di utilizzo: non è solo lo schermo a essere grande, infatti, ma anche la tastiera, che non ha nulla da invidiare a quelle tipiche del desktop, e include anche il tastierino numerico.

L'Aspire 7730 è dunque robusto (e purtroppo anche pesante) e dotato di componenti ben bilanciate, non si vuole imporre come il notebook più potente sul mercato, ma garantisce una buona esperienza: quello che perde rispetto a certi concorrenti in termini di capacità di calcolo, infatti, lo guadagna grazie alla risoluzione del monitor leggermente inferiore, che aiuta la GPU a macinare qualche frame al secondo in più. Considerato il prezzo attorno ai 1.000 euro, l'Acer 7730 è un prodotto da tenere d'occhio, anche se non si può pretendere di giocarci *Crysis* a pieno dettaglio.

GIOCHI COMPUTER

Non è il notebook più potente in circolazione, ma è caratterizzato da un buon rapporto qualità/prezzo, nonché da un generoso display a risoluzione adeguata alla GPU installata.

8

quando l'unità è già avvitata nel case. Il prezzo dei nuovi OCZ è di 90, 175 e 300 dollari per i modelli da 30, 60 e 120 GB. Le maggiori novità del settore provengono, però, da SanDisk, che ha sviluppato una modalità di scrittura chiamata ExtremeFFS e pensata per velocizzare il salvataggio dei dati nelle memorie NAND, seguendo l'esempio delle memorie RAM triple e dual channel. Secondo Sandisk, l'ExtremeFFS verrà implementato in molti SSD entro la fine del 2009.

TERZO USB

Il SuperSpeed USB Promoter Group, un insieme di aziende tra cui spiccano HP, Microsoft, Intel, NEC e Texas Instruments, ha ufficializzato le specifiche della terza generazione del bus USB. Il SuperSpeed USB, o semplicemente USB 3.0, offrirà una velocità di trasporto dati di 5 Gb al secondo, ovvero 10 volte superiore a quella assicurata dall'USB 2.0, pur mantenendo una completa retrocompatibilità con i connettori e le periferiche già esistenti. Secondo i produttori di motherboard, che plaudono anche la capacità del nuovo standard di offrire un maggior quantitativo di corrente alle periferiche collegate, le prime schede madri munite dei controller di nuova generazione appariranno sul mercato entro la fine del 2009.



N96



Produttore: Nokia
Internet: www.nokia.it
Prezzo: € 699

N-GAGE e ancora N-Gage. Continua la serie di telefoni "giocabili" di casa Nokia.

Questa volta, la nostra attenzione si sposta sull'ammiraglio della serie: l'N96. Derivato, per forma e prestazioni, dal bellissimo N95, l'N96 ne rappresenta, in un certo senso, la versione "pompata": leggermente più grande, più potente e con più memoria. L'N96 è anche il più costoso dei telefoni N-Gage. Nonostante questo, non rappresenta, a nostro giudizio, la scelta migliore della serie, almeno per chi guarda il proprio telefonino con un occhio di riguardo per quanto concerne la sua giocabilità. L'N96 è un telefono "Dual Mode". UMTS e GSM quadri banda, è in grado di allacciarsi a tutti i gestori del mondo- Così come l'N95 è dotato di radio, di un buon GPS (a "freddo", al primo avvio, si è collegato alla rete satellitare in meno di 20 secondi) e di un'ottima fotocamera da 5 megapixel, con ottica Zeiss, flash e autofocus. Il display è lo stesso, enorme (quasi tre pollici), luminoso e nitido ereditato dal "fratello minore". L'N96 monta una memoria interna di 16 GB (contro gli 8 dell'N95) e, come se non bastasse, i produttori hanno pensato di renderlo ulteriormente espandibile, inserendo addirittura uno slot per MicroSD.

Tutto bene, insomma? Niente affatto, perché l'N96 ha qualche difetto di troppo per un telefono da 700 euro. Il primo a balzare all'occhio è relativo alla scelta infelice, e per certi versi incomprensibile, della batteria: mentre l'N95 (che, lo ricordiamo, è meno potente e quindi consuma meno) monta una BL-6F da 1200 mAh (appena sufficiente per le sue necessità), l'N96 ne monta una più piccola: 950 mAh. Il risultato, prevedibilmente, è che il telefono non riesce ad arrivare a sera! A questo si aggiunge il tastierino numerico, costituito, invece che da tasti separati, da quelle insopportabili bande di plastica senza soluzione di continuità, oggi tanto in voga. Infine, l'assenza di un acceleratore grafico dedicato (presente nell'N95), rende meno fluide le animazioni dei giochi. Insomma, se non si è capito, c'è di meglio nella famiglia N-Gage.

È l'ammiraglio della serie N-Gage, ma nonostante questo noi continuiamo a preferirgli l'N81, più completo. **6**

- Grande giocabilità
- Ottimo display
- Autonomia non all'altezza
- Il tastierino numerico non convince

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED



Sulle console, si intitola *Star Wars: il Potere della Forza*, ma su N-Gage, curiosamente, i produttori hanno preferito mantenere il titolo in lingua originale. Anche se la trama del gioco ricalca pedissequamente quella delle rispettive versioni maggiori (nel filone narrativo di "Star Wars", *The Force Unleashed* si colloca cronologicamente tra il terzo e il quarto episodio), l'edizione "mobile" si presenta con un sistema di controllo radicalmente differente rispetto a quello di tutte le altre versioni, chiamato "Cellweaver" e che, ai giocatori meno giovani, ricorderà i fasti dell'epopea dei giochi laser degli Anni '80 (stile *Dragon's Lair* e *Space Ace*). Proprio come nei vecchi laser game, infatti, in *The Force Unleashed* al giocatore è richiesto di premere una corretta sequenza di tasti per sconfiggere il nemico di turno, mentre lo sviluppo della trama e i movimenti del suo protagonista vengono gestiti autonomamente dal gioco. Il risultato è gradevolmente avvincente, ma potrà scontentare gli appassionati dell'azione pura.

Produttore:	THQ Wireless
Prezzo:	€ 10
Versione provata:	Nokia N81
Internet:	www.n-gage.com/it

Un'originale rivisitazione sul tema. Il sistema di controllo, però, farà storcere il naso a molti. **7**

Provato

REAL FOOTBALL 2009



Anche sui giochi per telefonino si profila la sfida tra diversi simulatori calcistici: quella tra *PES* e *FIFA* che, in questo caso, vede un "terzo incomodo" a movimentare il mercato. Da anni, il simulatore di casa Gameloft insidia il gioco di Konami (distribuito da GLU) e di EA Mobile, e, questa volta, sembra essere riuscito a cogliere nel segno. *Real Football 2009* è un eccellente gioco di calcio, che fa della semplicità del sistema di controllo la propria carta vincente: due soli pulsanti, tiro e passaggio, con cui effettuare tutte le azioni possibili. Il gioco (che non sfrutta alcuna licenza ufficiale, con i nomi delle squadre storpiati: la Juve, per esempio, diventa "Turin") è stato realizzato in diverse versioni, alcune in HD per i telefonini più potenti. *Real Football 2009*, inoltre, rappresenta l'esordio di Gameloft su Nintendo DS e su Apple iPhone. Noi abbiamo provato tutte le versioni e quella java, su N81, è assolutamente di prima qualità. Completamente da dimenticare, invece, l'incarnazione per iPhone.

Produttore:	Gameloft
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Nokia N81 / Apple iPhone
Internet:	www.gameloft.it

Ottima la versione java, sia "normale", sia HD. Da dimenticare quella per iPhone. Java/HD **8½** iPhone **5**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

NOKIA GAMES SUMMIT

Ha fatto tappa a Roma il "Nokia Games Summit 2008", l'annuale conferenza tenuta da Nokia per fare il punto sulla situazione dell'industria del mobile gaming. Nel corso dell'evento, Nokia ha anche presentato il suo titolo di punta per la stagione 2009: si chiama Dance Fabulous ed è un gioco musicale centrato sul mondo della danza. In Dance Fabulous potremo utilizzare tutte le canzoni memorizzate nel catalogo multimediale del nostro N-Gage e farle "danzare" dal nostro alter ego digitale. Il gioco permetterà agli utenti di personalizzare il look del personaggio (maschile o femminile) anche con il proprio viso (catturato con la fotocamera digitale del telefonino) e di danzare liberamente al ritmo di musica, oppure di competere accumulando quanti più punti possibile. Ma i giochi N-Gage non vengono solo da Nokia: numerose sono le offerte dei partner terzi, come Gameloft che pubblicherà a breve una versione N-Gage di Asphalt 4, il gioco mobile ufficiale dei WCG 2008. La nuova edizione, oltre a disporre di un motore grafico inedito, conterà su un parco macchine di ben 28 veicoli (auto e moto), tra cui la Ferrari F430 Spider, la Ducati 1098 e la Nissan GTR. Anche il catalogo di Electronic Arts non delude, con l'immancabile FIFA 09, con Need for Speed Undercover e con un'edizione speciale del terzo capitolo di The Sims. Particolarmente interessanti, inoltre, sono state le proposte realizzate dai produttori indipendenti che hanno partecipato al Mobile Games Innovation Challenge 2008. Il concorso, nato quest'anno, ha offerto ai tre migliori progetti presentati un

INNOV8

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola



Produttore: Samsung
Internet: www.samsung.com/it/
Prezzo: € 499

DOPO il "cambio di direzione", avvenuto un paio d'anni fa, da parte di Samsung nei confronti del mobile gaming, i produttori coreani sono tra i più entusiasti sostenitori del gioco su telefonino, al punto da includere, per la prima volta, una disciplina ufficiale ai WCG di Colonia (sponsorizzati da Samsung) - INNOV8 è il cellulare ufficiale dei WCG.

Innov8 (ma il nome completo, "tecnico", è SGH-i8510) è uno slide-up di fascia alta, uno smartphone disegnato con un occhio d'attenzione alla multimedialità (il dispositivo è certificato DivX) e al gioco. Così come si presenta, questo telefono rappresenta essenzialmente la risposta coreana all'N96 di Nokia. Sono tante, infatti, le caratteristiche che accomunano i due dispositivi: entrambi sono slide-up, hanno dimensioni e schermo simili (da 2,8 pollici, medesima risoluzione) e lo stesso equipaggiamento: GPS, Radio, lettore multimediale, fotocamera (quella di Samsung, però, è da 8 Megapixel, contro i 5 dell'N96).

Anche la memoria è la stessa: interna da 16 GB e con uno slot d'espansione su MicroSD. Ma la caratteristica che li rende ancora più straordinariamente simili è il sistema operativo: anche Innov8 usa Symbian 9.3. Se si esclude, perciò, l'assenza della piattaforma N-Gage (il telefono di Samsung è "solo" Java-compatibile), saremmo di fronte a una perfetta sovrapposizione di specifiche tecniche, ma con una differenza di ben 200 euro a favore di Samsung!

Purtroppo, oltre i pregi, Innov8 condivide con N96 anche i principali difetti: la cronica carenza di autonomia, con una batteria di soli 1100mAh, leggermente migliore di quella di Nokia, ma comunque insufficiente alle esigenze (il telefono arriva a stento a sera), e il tastierino numerico "indistinto", costituito da un'unica mascherina di plastica senza soluzione di continuità. Un discreto dispositivo, in ogni caso.

È praticamente una copia del Nokia N96, N-Gage a parte. È il più giocabile dei cellulari Samsung: non è caso, è marchiato WCG. **7 ½**

- Grande giocabilità (Symbian 9.3)
- Ottimo display
- Autonomia troppo scarsa
- Tastiera migliorabile

Provato

BUZZ



Per gli appassionati di PC non significherà nulla, ma la serie *Buzz!* è molto famosa tra gli appassionati giocatori su PlayStation. Si tratta di un divertente quiz con tanto di "pulsantone" per prenotare la risposta. *Buzz!* è stato sviluppato per essere giocato prevalentemente in multiplayer, e così è anche per la versione su telefonino, in cui fino a quattro giocatori, in connessione Bluetooth, possono sfidarsi a una delle otto differenti varianti di gara. *Buzz!* contiene 1.000 domande, tutte nella nostra lingua e, soprattutto, adatte a un pubblico italiano: alcuni dei giochi a quiz che abbiamo avuto occasione di testare in passato, spesso contenevano domande improponibili come "chi ha vinto il campionato di cricket inglese di due anni fa?". Le domande di *Buzz!*, invece, pur spaziando tra discipline diversissime tra loro (dalla scienza al gossip), rappresentano una buona e divertente sfida, anche in modalità single player. Da provare assolutamente.

Produttore:	**Studio X**
Prezzo:	**€ 5**
Versione provata:	**Nokia N81**
Internet:	**www.mobile.playerxmobile.com/12/buzz-the-mobile-quiz**

Non ha lo stesso appeal della versione per PlayStation 2, ma è comunque molto divertente. **8**

Provato

WIZARDS OF MICKEY



Per chi non lo sapesse, "Wizards of Mickey" è una saga fantasy nata nel 2006 che ha per protagonisti gli inossidabili componenti della famiglia Disney. Il gioco per cellulare è essenzialmente uno strategico di combattimenti, a turni, sullo stile del vecchio *Advance Wars* per Nintendo DS (o meglio, vista l'ambientazione, sullo stile di *Fire Emblem*, per chi lo conosce). A differenza dei titoli Nintendo, il gioco di Disney adotta un motore grafico 3D. Il giocatore è chiamato ad affrontare una serie di 20 livelli successivi (legati da una trama piuttosto debole) utilizzando la propria squadra di maghi composta da Topolino, Paperino e Pippo. I personaggi non combattono mai fisicamente (alcuni mostri da loro evocati, però, possono farlo) e si limitano a utilizzare una serie d'incantesimi d'attacco, difesa o cura. Il sistema di gioco è solido e convincente, anche se la grafica non è il massimo.

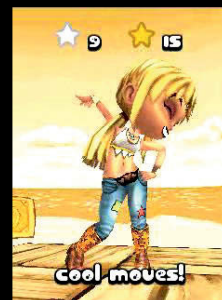
Produttore:	**Disney Mobile**
Prezzo:	**€ 5**
Versione provata:	**Sony Ericsson K800i**
Internet:	**http://livingmobile.net**

Un buon gioco di strategia a turni. Se vi piacciono i titoli in stile *Advance Battle*, *Wizards of Mickey* fa per voi! **7 ½**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

contratto di pubblicazione con etichetta Nokia (oltre a un premio in denaro di 70.000 euro per supportare ulteriormente lo sviluppo). Ad aggiudicarsi i contratti sono stati Watchers, di Digital Eclipse, un gioco d'avventura che si svolge, in parte, nella vita reale e che utilizza la fotocamera e il ricevitore GPS del telefono per individuare delle zone reali; Melokey, di Jadestone, gioco musicale multiplayer che permette di simulare un'orchestra con il telefonino mediante la connessione Bluetooth e, al primo posto, l'inquietante Ghostwire dello sviluppatore svedese A Different Game. Il gioco utilizza le immagini visualizzate con la fotocamera del telefonino, su cui sovrappone delle evanescenti immagini di fantasmi. Il concetto alla base di Ghostwire è che gli sviluppatori siano riusciti a realizzare un software, installabile sul cellulare, che permette di rendere visibili i fantasmi che girano intorno a noi. Gli spettri possono chiederci di compiere delle semplici missioni. Il gioco, nella sua versione definitiva, non vedrà la luce prima del 2010.





Il Sistema GIUSTO



La nuova architettura di Intel prende forma nei Core i7, che non sbaragliano i Core 2 a parità di frequenza, ma guadagnano un posto nel Sistema ideale. Nel campo della RAM debutta il primo kit a triplo canale, capace di spingere la nostra configurazione più costosa oltre la barriera dei 4 GB.

ALLOGGIO RINNOVATO

La novità più importante di questo mese è rappresentata dal debutto dei processori Core i7, basati sull'architettura Intel Nehalem. Il modello scelto per il Sistema ideale è l'ennesimo esponente della famiglia Extreme, con moltiplicatore sbloccato e 4 core a 3,2 GHz muniti di HyperThreading, che vengono visti come 8 core virtuali dal sistema operativo. Un mostro di potenza che non distacca di molto il Core 2 QX9770 nei benchmark relativi ai giochi, ma è stato scelto per assicurare al nostro Sistema ideale una maggiore longevità. Dopo anni di socket 775, il futuro è nel nuovo alloggio a 1.366 pin, l'unico che andrebbe preso in considerazione da chi intenda aggiornare il proprio PC senza cambiare la scheda madre. Quest'ultima, infatti, è la vera e propria spina dorsale del computer e l'unico componente la cui sostituzione, il più delle volte, è legata a una completa formattazione.

▼ PROCESSORE



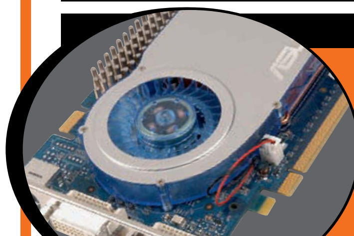
■ **SISTEMA IDEALE: Intel Core i7 965 Extreme € 1.150**
Socket 1366 – 3,2 GHz – quad core – 8 MB cache L3 – 1 QPI 6,4 Gt/s – 64 bit

■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 E8600 € 220**
Socket 775 – 3,33 GHz – dual core – 6 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

■ **SISTEMA BASE: Core 2 E8400 € 130**
Socket 775 – 3,00 GHz – dual core – 6 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

Due generazioni di processori Intel occupano tutti i socket dei nostri Sistemi, escludendo dalla competizione i Phenom di AMD. La configurazione più costosa utilizza il nuovo Core i7 nella sua versione Extreme, che con 8 core virtuali riesce a gestire le situazioni di più intenso multi-tasking. I dual core più economici si limitano a eseguire senza affanni e rallentamenti qualsiasi motore 3D.

▼ SCHEDA VIDEO



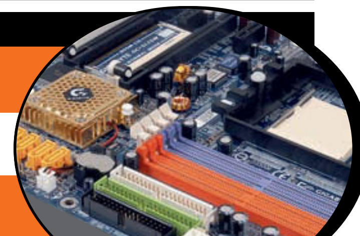
■ **SISTEMA IDEALE: Radeon 4870 X2 € 440**
750 MHz core – 2 GB GDDR5 3,6 GHz – bus 512 bit (2x256) – 1600 (800x2) shader 4.1

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 4870 € 220**
750 MHz core – 512 MB GDDR5 3,6 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 4850 € 150**
625 MHz core – 512 MB GDDR3 1,98 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

Due GPU operanti sulla medesima scheda, caratterizzata anche da 2 GB di GDDR5, animano le prestazioni 3D del Sistema ideale, che può permettersi di eseguire tutti gli ultimi giochi alle più alte risoluzioni. I Radeon delle configurazioni più economiche non sono comunque da meno: supportano tutti i più recenti effetti di rendering e risultano adeguati alle risoluzioni dei pannelli da 22 e 24 pollici.

▼ SCHEDA MADRE



■ **SISTEMA IDEALE: Foxconn Blood Rage € 400**
Intel X58 – socket 1366 – 3 DDR 3 – 2 PCI-E 16x 2.0 – 2 PCI-E 8x - 1 PCI-E 1x - 1 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P5Q Pro € 120**
Intel P45 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 2.0 8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

■ **SISTEMA BASE: AsRock P43R1600Twins € 70**
Intel P43 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 3 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

La Foxconn assicura ampie possibilità di overclock, 4 slot PCI-E 16x adatti sia alle configurazioni CrossFire, sia a quelle SLI e ben tre canali di comunicazione tra le RAM DDR3 e il processore Core i7. La Asus e la AsRock sono solo leggermente inferiori quanto a versatilità, assicurando il funzionamento di tutti i Core 2 dual e quad core e supportando il front side bus a 1.600 MHz.

▼ MEMORIA RAM



■ **SISTEMA IDEALE: 6 GB OCZ PC3 1066 Gold XTC € 320**
3 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-20 a 1333 MHz – 1,6v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB Corsair PC – 8500 € 100**
2 DIMM da 2 GB – latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2,2v

■ **SISTEMA BASE: 2 GB Geil Ultra CL4 € 45**
2 DIMM da 1 GB – Latenze 4-4-4-12 a 800 MHz – 2,2v – Dissipatore Metallico

Il Sistema ideale vanta un'inedita tripletta di DDR3 spinte a 1.333 MHz, pensate per accontentare il controller integrato nei processori Core i7 e capaci, con una capienza di ben 6 GB, di annientare l'utilizzo della lenta memoria virtuale. I sistemi dual core più economici, invece, vedono la loro sete di dati soddisfatta dalle classiche configurazioni dual channel, comunque più che adatte ai sistemi operativi a 32 e 64 bit.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 300
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T6200 € 100
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 70
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro



Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.



▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: DELL UltraSharp 2709W € 838
27 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – DisplayPort – 6 ms

■ SISTEMA MEDIO: BENQ V2400W € 400
24 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms

■ SISTEMA BASE: Samsung SM 2253BW € 240
22 pollici – risoluzione 1680x1050 – DVI – VGA – 2 ms

La configurazione più costosa adotta uno schermo da 27 pollici, in grado di avvolgere il giocatore in immagini dalle tinte particolarmente fedeli e pronto ad accogliere le prossime VGA con DisplayPort. I due schermi più economici offrono diagonali inferiori e colori meno precisi in fase di riproduzione dei filmati più scuri, ma sono comunque in grado di esaltare al meglio la grafica dei giochi.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 90
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2



Creative torna a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. La più economica Xtreme Gamer resta legata al bus PCI, ma conserva la capacità di eseguire al meglio i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato Intel HD.



▼ ALIMENTATORE

■ SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ SISTEMA MEDIO: Gigabyte Odin Pro 800W € 140
800 Watt – 4 PCI-E 8 pin (6+2) – 5 molex – 6 SATA – PFC attivo

■ SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 460
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Seagate DiamondMax 22 750 GB GB € 110
750 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Segate Barracuda 7200.11 500 GB € 70
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms



I nuovi VelociRaptor configurati in RAID assicurano, al Sistema ideale, le migliori prestazioni ottenibili nella categoria SATA e una capienza dati adeguata alle installazioni moderne. Le due configurazioni più economiche, in attesa che i prezzi delle unità SSD diventino abbordabili, utilizzano i collaudati dischi da 7.200 RPM, comprensivi di NCQ e ampi buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.258	€ 1.500	€ 875
(limite 5.600)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

TRAFFICO SCORREVOLE

Un tempo utilizzati solo in ambito aziendale, i router hanno conquistato le case dei giocatori sempre collegati alla Grande Rete. Ecco tre modelli particolarmente adatti al gioco online.

SITECOM WL-308
€ 140

Basato sull'ultimo esponente della famiglia StreamEngine, un chip ubicom da 500 MHz dedicato all'instradamento efficiente dei dati relativi al multiplayer e flussi audio/video, questo nero Sitecom gode anche di un firmware pieno di configurazioni specifiche per i giochi.
www.sitecom.com



NETGEAR WNHDE111
€ 110

Munito di un chip StreamEngine meno recente rispetto al prodotto di Sitecom, questo NetGear integra al suo interno le antenne MIMO e supporta la tecnologia WPS, che rende la creazione di reti protette un'operazione facile quanto premere un pulsante.
www.netgear.it



D-Link DIR-615
€ 60

Processore StreamEngine di prima generazione, porte Fast Ethernet da 100 Mbit e solo due antenne. Un router economico, a proprio agio nei giochi, ma meno adatto a gestire lo spostamento di file di grandi dimensioni tra i PC della rete casalinga.
www.dlink.it





L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**



BUIO PESTO

Rispondere alle vostre domande di giorno e trascorrere la notte negli angusti corridoi di *Dead Space* è particolarmente sfibrante. Era dai tempi di *Doom 3* che il sottoscritto non rimaneva tanto in tensione aggirandosi per una stazione spaziale "armato" di mouse, cuffie e stanza immersa nel buio. Scoprire che quello che si immagina è spesso più terrificante di ciò che si vede è decisamente un paradosso, soprattutto considerando quanto i produttori di GPU si dannino per sparare sullo schermo quantità sempre più elevate di pixel.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.



ArmA Armed Assault non gradisce la presenza di driver audio datati.

ARMA OSCURA

Non posso giocare all'ottimo *ArmA Armed Assault* sul mio PC munito di Core 2 quad core Q9550, 4 GB di RAM, Radeon 4870X2 e Antivirus Nod 32. Durante l'esecuzione, compare sullo schermo solo un'immagine nera interrotta da ombre più chiare. Ho già installato gli ultimi driver della scheda madre e della scheda video.

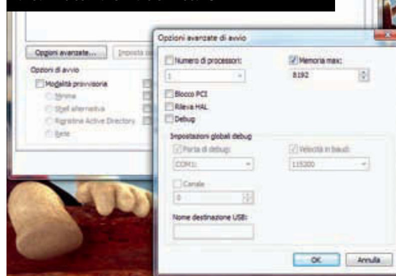
Gnino

ArmA Armed Assault, anche dopo l'applicazione delle più recenti patch, soffre di alcune incompatibilità croniche con Vista. Il bug da te esposto è più specificatamente legato all'utilizzo della versione a 64 bit del sistema operativo e alla contemporanea presenza di 4 GB di RAM. La soluzione non consiste, come suggerito da tanti forum, nell'installare una versione dei Catalyst meno recente della 7.10, quanto nel limitare l'utilizzo della memoria a 3 GB. Un'operazione che puoi effettuare disabilitando la funzionalità Memory Remap all'interno del BIOS della scheda madre, o utilizzando il programma MSconfig eseguibile utilizzando la barra di ricerca di Vista. Una volta raggiunta la scheda Avvio e premuto il pulsante Opzioni Avanzate, è possibile mettere il segno di spunta alla voce Memoria max, nonché inserire un quantitativo di MB non superiore a 3072. Al riavvio successivo, la grafica del gioco dovrebbe comparire regolarmente sullo schermo. Approfitto della tua missiva per rispondere a chi ha scritto sottolineando la comparsa del messaggio di errore Process has locked pages, nello stesso gioco. Causa del problema sono dei driver audio troppo datati, sia nel caso delle X-Fi, sia di buona parte delle soluzioni integrate. In presenza di una scheda Creative, è sufficiente aggiornare il software raggiungendo il sito support.creative.com, mentre alcuni DAC di Realtek funzioneranno regolarmente solo creando un collegamento munito dell'istruzione -dsound.

WORLD OF OVERCLOCK

Non posso più eseguire *World of Warcraft* sul mio Core 2 E6600, Asus P5B, 2 GB di RAM e Radeon HD4850 Toxic di Sapphire. Inizialmente, mi trovavo davanti a un crash dei Catalyst, ma una volta inviato il report del problema, potevo giocare espandendo il gioco autoridottosi a icona. Ora, invece, la sua esecuzione è sempre preceduta dall'errore Unable to find a suitable display device e rallentata da fotogrammi veloci quanto tartarughe.

Riky



Limitare via software la RAM visibile al sistema può migliorare la compatibilità tra alcuni titoli a 32 bit e Vista 64.



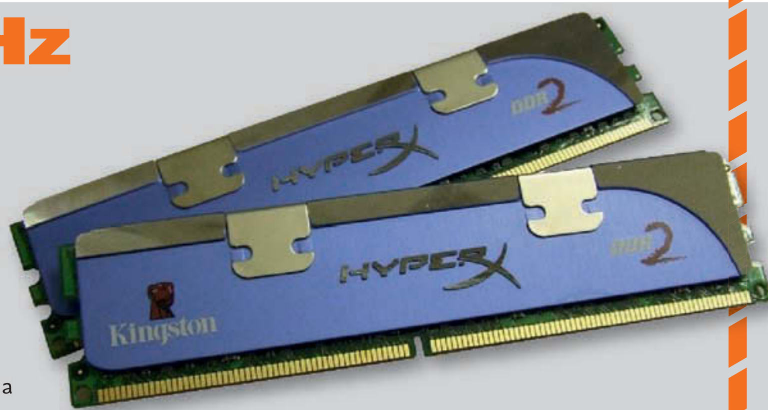
Evidentemente, l'accelerazione dei Catalyst risulta disattivata da Windows, a causa di un crash più serio di quelli precedenti. Per verificare la cosa, puoi lanciare DXdiag e leggere se l'accelerazione Direct3D nella prima scheda



L'overclock dei Radeon, durante l'esecuzione di *WoW*, è poco utile e, in alcuni casi, dannoso.

Per un pugno di MHz

La velocità della RAM è considerata, da molti utenti, come uno dei fattori determinanti in fase di esecuzione dei giochi. In realtà, la sostituzione dei vecchi moduli PC5300 a 667 MHz con dei modelli a 800 o 1066 MHz offre un aumento delle prestazioni difficilmente osservabile. La velocità della VGA appiana i vantaggi offerti dai moduli PC-8500, anche perché questi ultimi, per operare in presenza di CPU con bus a 1.333 MHz, devono forzatamente far ricorso a un divisore del front side bus che introduce maggiori latenze rispetto all'utilizzo di memorie sincrone. In sostanza, i moduli a 800 MHz superano quelli a 667 solo nei benchmark, aumentando la velocità dei giochi solo di un 3-4%. Uno scarto che tende a diminuire nel passaggio da 800 MHz a 1066, sottolineando come l'adozione delle DDR3 o un raddoppio della capienza risultino decisamente più consigliabili rispetto a un mero aumento dei MHz.



Visualizzazione risulti attiva. Nel caso non lo sia, la soluzione più rapida consiste nel reinstallare i Catalyst, anche perché i driver di ATI e NVIDIA dedicati alle schede PCI-E eliminano le opzioni relative all'accelerazione nella sezione Impostazioni avanzate dello schermo (al contrario di molti IGP integrati nel chipset). Per evitare che il problema si ripresenti, ti consiglio di creare un profilo dedicato a *WoW* all'interno della sezione Overdrive dei Catalyst, abbassando la frequenza delle RAM a 990 MHz e la velocità della GPU a 625 MHz. In questo modo, la tua Toxic utilizzerà le frequenze standard dei Radeon 4850 durante l'esecuzione di *WoW*, offrendo prestazioni comunque ineccepibili ed evitando l'insofferenza del gioco Blizzard nei confronti dell'overclock.

MAGO ULTRAPORTABILE

La mia ossessione per *World of Warcraft* è stata tenuta a bada, fino all'arrivo della patch 3.0.2, dall'utilizzo di un desktop fisso (composto da un Athlon X2 4200+ con GeForce 6800 GT) e da un Asus eee PC901. Dopo aver installato l'ultimo aggiornamento sul minuscolo portatile, le scorribande del mio Mago di settantesimo livello sono diventate poco fluide. Ho installato il gioco su una scheda SDHC da 8 GB, ma alcuni compagni di gilda sostengono che otterrei dei netti miglioramenti utilizzando un hard disk esterno. La pensi allo stesso modo?

Grandarrdil

La terza revisione di *World of Warcraft* apporta una miglioria al motore grafico, nella forma di ombre dinamiche pensate per aumentare l'immersione dei personaggi negli ambienti. Tale funzionalità poco si addice alle ridotte capacità di rendering del GMA 950 integrato negli eee PC 901, ma le prestazioni del gioco possono essere notevolmente migliorate utilizzando i driver 14.32.4.4926 (disponibili all'indirizzo http://downloadcenter.intel.com) al posto di quelli elencati nel sito Asus. Inserendo manualmente le linee SET fixedfunction "1" e SET gxResolution "1024x768" all'interno del file configuration.wtf, eliminerai del tutto le ombre in questione, ottenendo una discreta fluidità alla risoluzione nativa del tuo eee. Un hard disk esterno offrirebbe tempi di caricamento ridotti rispetto a quelli ottenibili da una scheda SD, ma l'espansione della RAM a 2 GB offre vantaggi decisamente più consistenti da questo punto di vista.

AMPERAGGIO CARENTE

Da quando ho installato un nuovo Radeon 4850 nel mio sistema basato su Core 2 E8200, Asrock Core 1600twins e 2 GB di RAM, alcune applicazioni quali *Crysis* e 3D Mark 06 bloccano il PC. Che il problema risieda nell'alimentatore da 500 Watt, capace di arrivare a 17A sulla linea dei 12V?

Lorenzo

Temo che la tua intuizione sia decisamente corretta. In realtà, un sistema come il tuo, in un momento di pieno carico lavorativo, dovrebbe consumare non più di 210 Watt, ma il basso amperaggio dedicato dall'unità alle linee da 12V è probabilmente la causa dei blocchi improvvisi. Per ovviare alle elevate richieste di corrente dei Radeon e delle GeForce più potenti, i produttori di alimentatori possono percorrere due strade: sommare tra loro la potenza di più linee da 12V o ignorare il limite dei 20A, come fanno gli ultimi Revolution di Enermax, capaci di spingersi nei pressi dei 30A. Nel sostituire il tuo alimentatore, quindi, ti consiglio non tanto di puntare sul wattaggio complessivo dell'unità, quanto sulla sua capacità di offrire 3 o 4 linee da 12V con corrente superiore ai 20A, prediligendo i modelli con efficienza superiore all'80%, ovvero in grado di sprecare solo un quinto dell'elettricità assorbita in inutile calore. In ogni caso, gli alimentatori disegnati per soddisfare le configurazioni Crossfire o SLI, con connettori PCI-E a 8 pin, alimenteranno il tuo Radeon 4850 e qualsiasi CPU quad core senza sforzo alcuno.



I nuovi modelli Revolution di Enermax offrono 30A alle linee da 12V, e vantano un'efficienza prossima al 90%

LENTO COMMANDO

Ho acquistato un Core 2 Q9550 non appena ho letto la notizia riguardante la necessità di avere quattro core per eseguire tutti gli effetti di *Grand Theft Auto IV*. Utilizzo una Asus Commando, munita dell'ultimo BIOS 1801, abbinata a 4 GB di Corsair PC8500 solitamente operanti a 1.000 MHz. Da quando ho installato il nuovo processore, però, le memorie non vogliono saperne di superare i 667 MHz. Ho provato a "overvoltarle" a 2,3V e a innalzare le latenze a 5-6-6-15, ma le schermate blu continuano ad apparire.

Tony

La Asus Commando è una delle prime motherboard della serie Republic of



In attesa della nuova espansione, *WoW* invade anche gli ultraportatili eee dei nostri lettori.

Solo per esperti Una crisi persistente

Secondo Crytek, il rinnovato motore di *Crysis Warhead* avrebbe dovuto offrire, rispetto al predecessore, una fluidità maggiore a parità di hardware. In realtà, chi ha provato il secondo episodio di questa saga a base di tute nanotecnologiche sa bene quanto le avventure di Psycho possano essere gravose anche per le configurazioni più potenti. L'evidente vantaggio offerto da *Warhead* è la possibilità di attivare la qualità di rendering più elevata anche utilizzando la modalità DirectX 9, che offre 5-6 FPS sacrificando esclusivamente il più accentuato motion blur. Quest'ultimo è comunque attivabile creando un file di testo chiamato autoexec.cfg nella cartella principale del gioco e inserendovi il comando r_MotionBlur=5. Se, nello stesso file, si inseriscono i comandi r_UsePOM=1, r_sunshafts=1, e_water_ocean_fft=1, q_Renderer=3 e r_colorgrading=1 si otterrà un ulteriore aumento del framerate e una qualità visiva praticamente indistinguibile dalla Enthusiast (Entusiasta, nella traduzione italiana), anche sfruttando la modalità Gamer all'interno del menu delle opzioni avanzate. *Warhead* è privo dei file .bat che facilitavano l'esecuzione di benchmark, di conseguenza, per verificare che le modifiche apportate diano esiti positivi, è necessario appoggiarsi a un'utility esterna. Il benchmark di HardwareOC, disponibile all'indirizzo www.hocbench.com/crysiswh.php, svolge perfettamente questa funzione, offrendo all'utente alcuni demo ambientati all'aperto e al chiuso, in modo da verificare il comportamento del motore in tutte le situazioni di gioco.



Il secondo episodio di *Crysis* offre ampie possibilità di configurazione manuale...



... la cui efficacia può essere verificata tramite un apposito benchmark.

Gamers, ed è basata sul chipset P965. Di conseguenza, per supportare i nuovi processori a 45 nm con front side bus a 1.333 MHz, deve fare ricorso a un overclock del chip MCH, in teoria limitato alla frequenza di 1.066 MHz. Ed è proprio questo overclock del Northbridge a rendere difficoltoso l'utilizzo di memorie di frequenza superiore ai classici 667 o 800 MHz. Per ovviare al problema, puoi entrare nel menu AI Tuning del BIOS e ridurre leggermente il valore di 333 MHz della voce CPU frequency, abbassando la velocità massima del processore, oppure puoi provare a elevare a 1,4V l'alimentazione del Northbridge e del Front Side Bus (controllata dalla voce FSB termination). In ogni caso, ti consiglio di non utilizzare frequenze superiori a 833 MHz, come suggerito dai tanti possessori della tua scheda madre muniti di moduli Corsair da 2 GB.



Il primo avversario da sconfiggere, in *Race 07*, è la presenza di una tastiera USB.

PIT STOP PROLUNGATO



Ho installato *Race 07* sul mio Core 2 Q6600 con GeForce 9800+ e 4 GB di RAM, utilizzando la versione su CD riconosciuta all'interno di Steam. A ogni avvio, però, mi ritrovo davanti a un'attesa di 2-3 minuti prima di vedere comparire il menu iniziale, che si muove al rallentatore come se il processore o la scheda video non fossero all'altezza. Ho provato ad abbassare il dettaglio grafico (nonostante la VGA sia decisamente adeguata alle specifiche richieste), ma non ho osservato miglioramenti. Ho qui un volante Logitech G25 che freme.

Alex



Sembra che il problema esclusivamente i possessori di Windows Vista 32 bit e non sia legato alla velocità dell'hardware, quanto alla presenza di una tastiera USB. Per qualche motivo, le periferiche di questo tipo, anche quelle wireless, producono lo stesso problema in fase di avvio del gioco. In attesa di una patch apposita, l'unica soluzione consiste nell'utilizzare un adattatore USB-PS2 (spesso fornito insieme alla tastiera) oppure armarsi di molta pazienza nelle fasi di avvio del gioco, visto che le gare si svolgono, poi, con una fluidità e reattività consone a una configurazione come quella da te esposta.
Sfrutto la tua domanda per rispondere a un altro lettore che non riesce a ospitare le gare sul suo PC: per rendere il server visibile in Internet bisogna istruire il router a fare un forward delle porte TCP e UDP comprese tra 48942 e 48957, sbloccando anche le 8 porte UDP da 26900 a 26907. Attivare l'UPnP del router è altrettanto consigliabile, essendo Steam compatibile con questa funzionalità.



SOS Rapido Risposte brevi

D Ho installato e aggiornato *Neverwinter Nights 2* seguendo le spiegazioni di GMC, ma sebbene il gioco giri fluidamente, non posso vedere le illuminazioni dinamiche prodotte dalle torce e dagli incantesimi. Ho aggiornato i driver della mia 8600 GS, ma il problema permane.

Daniele

R Leggendo la configurazione del tuo sistema, ho scorto la presenza di Vista aggiornato con il Service Pack 1, una combinazione capace di mandare in tilt il motore di rendering del gioco. Un problema che, in alcuni casi, si traduce in un messaggio di errore relativo all'impossibilità di trovare una periferica Direct3D compatibile, mentre in altri produce il sintomo da te descritto. In entrambi i frangenti, è sufficiente aggiornare le DirectX all'ultima versione, quella distribuita il 6 novembre dal sito www.gamesforwindows.com/en-US/aboutgfw/Pages/directx10-a.aspx.

D Possiedo un PC con Intel Core 2 Duo 1,8 GHz, 2 GB di RAM e una VGA Radeon 1300 Pro riconosciuta dal sistema come una Radeon X1550. Questo significa che posso provare a overclockare la scheda?

Fabio

R Quella che potrebbe sembrare un'errata identificazione hardware da parte del sistema operativo è, in realtà, frutto di una discutibile politica commerciale di ATI. Le Radeon X1300 Pro e le X1550 sono infatti identiche tra loro, basandosi su GPU con 4 pixel shader, frequenza di 600 MHz e un bus di comunicazione con la RAM ampio 128 bit. L'azienda canadese rinominò le schede dopo il lancio di Vista, con l'intenzione di rinnovarne l'immagine sottacendo il mancato supporto alle DirectX 10. In sostanza, la scheda offre prestazioni decisamente mediocri nei giochi più recenti, offrendo immagini fluide solo al più basso livello di dettaglio. Considerando le specifiche della tua CPU, non posso che consigliarti l'acquisto di una economica Radeon 3870, che, a fronte di un esborso inferiore ai 100 euro, ti offrirebbe prestazioni praticamente triple.

Neverwinter Nights 2 può funzionare sulle versioni più aggiornate di Vista, ma solo dopo aver installato l'ultima versione delle DirectX

D La mia copia di *Space Empire V* funziona perfettamente sotto Windows XP, ma in presenza di Vista si rifiuta di mostrare alcuni fondamentali pulsanti dell'interfaccia, quali Load e Save. Se attivo la modalità emulazione, il gioco viene visualizzato correttamente, ma la fluidità è particolarmente ridotta.

Vittorio

R Il problema è facilmente risolvibile attivando la modalità compatibile con XP e riducendo la risoluzione del gioco a 1024x768, optando per la visualizzazione in finestra, onde evitare la distorsione orizzontale delle immagini sugli schermi con formato 16:10. Così facendo, i pulsanti dell'interfaccia rimarranno ben visibili, e l'accelerazione della GPU sarà sfruttata.

D Da quando ho aggiornato il BIOS della mia Asus A8N-E alla versione 1013, la connessione con la scheda video Radeon 3870 sfrutta solo due canali PCI-E.

Matei

R Il BIOS da te installato è stato specificatamente creato per risolvere un problema di incompatibilità tra la A8N-E e alcune GeForce della serie 8000, che tendevano a inchiodarsi appena dopo la fase iniziale di POST. Nello svolgere questa operazione, sembra che il BIOS abbia introdotto ulteriori incompatibilità con le schede PCI-E 2.0, inserendo la A8N-E nel novero delle schede PCI-E 1.0 incompatibili con i Radeon e le GeForce delle serie 3000 e 9000. Considerando che l'ultima versione del BIOS non integra altre migliorie, non posso che consigliarti di tornare alla versione 1011, soprattutto se il tuo sistema non mostrava incertezze precedenti a quella da te qui esposta.



Space Empire V non gradisce le risoluzioni superiori a 1024x768 in presenza di Vista.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile (nero) · Sconsigliato (rosso) · Accettabile (giallo) · Ottimale (verde)

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

	PC Fascia Bassa	PC Fascia Media	PC Fascia Alta
Risoluzione 800x600	Ottimale	Ottimale	Ottimale
Risoluzione 1024x768	Ottimale	Ottimale	Ottimale
Risoluzione 1280x1024	Accettabile	Ottimale	Ottimale
Risoluzione 1600x1200	Sconsigliato	Ottimale	Ottimale
Anti Aliasing (800x600)	4x	4x	6x
Anti Aliasing (1024x768)	2x	2x	6x
Anti Aliasing (1280x1024)	2x	2x	6x
Anti Aliasing (1600x1200)	2x	2x	6x

PC Fascia Bassa: La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media: La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta: Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC, e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa.
Gioco Preferito: *DEFCON con Beretta*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Prepararsi per le goliardiche vacanze, con mesi di anticipo e gli scioperi di Alitalia che aspettano solo lui.
Gioco Preferito: *Dead Space*



CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Affrontare a tempo di record le insidiose notti di Neverwinter... espanso.
Gioco Preferito: *The Witcher*



DARIO RONZONI
Specializzato in: Proporre quotidianamente al Maestro Falchi nuovi miti urbani cui prestare doveroso omaggio, rigorosamente su YouTube.
Gioco Preferito: *NBA 2K9*



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Catturare le immagini per le recensioni con spirito guascone. Poi arriva il martello di Paglianti.
Gioco Preferito: *Football Manager 2009*



YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *SW: L'Esercito dei Corrotti*



ELISA LEANZA
Specializzata in: Illustrare alla redazione le meraviglie della boxe femminile. Ottimo, sul nostro personalissimo cartellino.
Gioco Preferito: *Penumbra Black Plague*

Natale in Persia

Nella più magica delle notti, come non lasciarsi cullare dai racconti d'Oriente?

PER alcuni fortunati, le festività natalizie rappresentano un'occasione di fuga dalla routine, verso lidi lontani ed esotici. Caraibi, Maldive, spiagge assolate e panorami da sogno.

Non che riesca a sostituire totalmente il piacere di una bella vacanza, ma, nel suo piccolo, anche il PC può farci staccare un bel biglietto per luoghi da favola. Un esempio tra i tanti: che ne dite della Persia magica del Principe dei videogiochi?

Ubisoft torna alla carica con un nuovo *Prince of Persia*. "Nuovo" in tutti i sensi, perché, terminata la trilogia delle Sabbie del Tempo, gli studi di Montreal sono ripartiti da zero con una serie inedita. Se volete un assaggio dell'incanto, voltate pagina e preparatevi a leggere la recensione preparata dal nostro Mattia Ravanelli. Sei pagine tra le benefiche irradiazioni dei semi di luce e le tenebre della corruzione di Ahriman; tra i duelli sul filo della spada (e sulle punte di un guanto unghiato) e le acrobazie mozzafiato. E con una conferma: la morte è stata bandita dall'antica Persia di *PoP*. La cosa farà discutere, ne siamo certi, ma tant'è. Siamo quasi a Natale e, ripercorrendo le tracce del "Canto" di Charles Dickens, possiamo notare in questa peculiarità del gioco una traccia dello spirito del futuro. Così come nei duelli di *Prince of Persia* si riscopre lo spirito del Natale passato, per la precisione quello del 1989, con il Principe firmato Jordan Mechner.

Restando in tema di lidi esotici, abbandoniamo le mille e una notte di Ubisoft per seguire l'inossidabile Lara Croft nelle avventure di *Underworld*. Sempre più realistica nei punti giusti, Lara ci porta a spasso, ancora una volta, per templi perduti e rovine misteriose. In questo caso, c'è poco di nuovo sotto il sole (nemmeno qualche centimetro di pelle scoperta dell'archeologa), esattamente come accade per *Need for Speed: Undercover*. In entrambi, però, il divertimento è assicurato, il che non guasta mai – figuriamoci in clima di festa.

Il sacco delle recensioni di GMC non si esaurisce qui, naturalmente. Vi restano da scartare *Grand Theft Auto IV*, con la sua verve dissacrante e disincantata, *Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir*, *007 Quantum of Solace*, i manageriali calcistici *Football Manager 2009* e *FIFA Manager 09*, e tanti altri ancora. Cosa state aspettando, dunque? Venite sotto l'albero e Buon Natale!

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

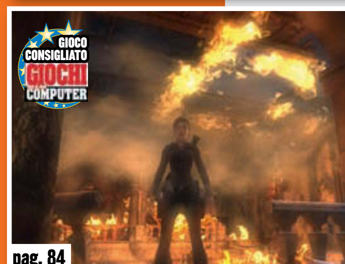
BUDGET



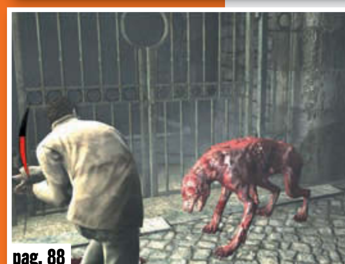
pag. 70

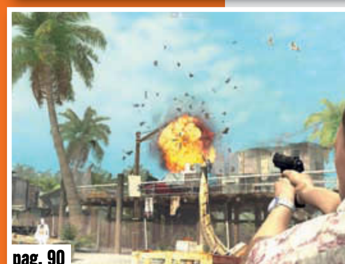


pag. 76



pag. 84


pag. 88


pag. 90


VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Trascorrere le proprie interminabili vacanze in un luogo remoto e incantato: Azkaban!
Gioco Preferito: *Europa Universalis Budget*


LUCA PATRIAN
Specializzato in: Andare a caccia di Raffaello Rusconi quando "si assenta un attimo", e non si vede per giorni e settimane.
Gioco Preferito: *WWF Wrestlemania C64*


ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Civilization Special*


FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a preparare otto recensioni per dieci riviste scrivendo le stesse identiche cose.
Gioco Preferito: *Company of Heroes*


MATTIA RAVANELLI
Specializzato in: Passare con disinvoltura dalle piazzette di *MySims* al deserto e ai trabocchetti di *Prince of Persia*
Gioco Preferito: *Prince of Persia*


PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*


ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Azzoppare il sano flusso di lavoro redazionale con mail piene di dubbi e di spam. Per fortuna, si filtra.
Gioco Preferito: *Sam & Max al lavoro*





Colori avvilenti e putrescenti, vegetazione in coma profondo: ecco la zona "corrotta" dell'Alchimista. Ma il cono di luce in alto a destra rimetterà tutto a posto.



Il mondo solare e leggiadro privo di oscurità sotto i calzari del Principe, il mondo oscuro e corrotto di fronte a lui: una magia affascinante del nuovo *Prince of Persia*.

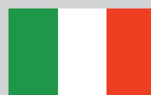
GENERE: AZIONE

PRINCE OF PERSIA

Un nuovo Principe, un'affascinante principessa, la solita, imperdibile favola di Persia.

IN ITALIANO

Tutto il gioco è tradotto in italiano, sia per quanto riguarda il doppiaggio, sia per quel che concerne i testi a schermo. La traduzione è piuttosto ben fatta, anche se il doppiaggio non appare sempre convincente.



TUTTO, sempre, per iscritto: perché la parola di un uomo è una gran cosa, ma un contratto, un pezzo di carta firmato, salva da ogni sorpresa.

Così, in un mondo cinico e affarista, si perde il piacere delle cose semplici, buone e oneste: il latte appena munto, una camminata sull'erba a piedi nudi, una stretta di mano. Ecco, una stretta di mano salva da ogni morte certa. Non da queste parti, forse, ma nell'antico regno di Persia sì. Almeno se il braccio che si allunga è quello di una principessa misteriosamente ricolma di potere magico, in lotta con il padre e che, del tutto incidentalmente, incontra e si scontra con il nuovo eroe di *Prince of Persia*.



La sua presa è quella che salva da morte certa un qualsiasi predatore di tombe, intento a inseguire la sua asina: non per chissà quale forma di affetto, ma perché porta sul dorso un bel mucchio di monete d'oro, il risultato dell'ultima razzia del suo padrone. Una tempesta di sabbia più tardi, il destino del padrone di cui sopra si compie: una ragazza troppo bella e troppo in fuga per far finta di nulla; guardie armate fino ai denti troppo determinate nel volerlo affettare per evitare di risvegliare l'ego del misterioso viaggiatore. Di fronte a un santuario nel mezzo del nulla, improvvisamente avvolto dalle spire del male scatenato dalla solita guerra tra due divinità, Ubisoft decide di scrivere il nuovo capitolo di una trilogia a base di balletti coreografici su un muro, lame infilate ad altezza sterno e notti da raccontare al popolo, che acclamerà il nuovo principe una volta che tutto sarà finito.

Se ricominciare tutto è difficile, farlo per la seconda volta è una scommessa che rischia di restare disattesa. Oggi, però, Ubisoft dà il via alla terza fase della vita del Principe: c'è stata quella, leggendaria, del 1989 a firma di Jordan Mechner, poi la trilogia delle Sabbie del Tempo con cui, cinque anni fa, il mondo ha ritrovato l'amore per il suo principe del Medio Oriente e, infine, il "nuovo" *Prince of Persia*. Nessun sottotitolo, solo diciotto anni a creare il vero solco tra quel che fu e quel che è, e probabilmente sarà nelle prossime stagioni, quando anche questa seconda trilogia verrà portata a conclusione. Nonostante un'intera generazione (umana) separi l'eroe vestito di bianco di quel finire di Anni '80 dal nuovo protagonista, le similitudini sono più di quelle ipotizzabili.

> "Gli ambienti hanno un respiro più ampio che in passato"

Non è facile accorgersi subito di un aspetto di questo *Prince of Persia* che è così chiaramente ispirato al suo illustre genitore, eppure è una questione fondamentale, quella che sottende alle maggiori critiche portate alla trilogia delle Sabbie del Tempo



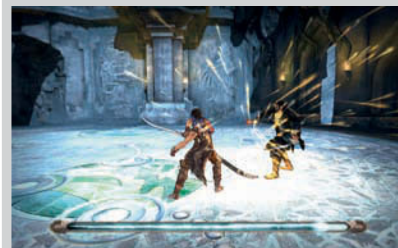
ATTENZIONE! DRM

Per quanto ci è dato di sapere al momento di andare in stampa, la protezione di *Prince of Persia* richiederà la connessione a Internet e darà la possibilità di installare il gioco su soli 3 PC. Prima di acquistarlo, controllate se sulla confezione del gioco è richiesta la connessione a Internet per l'installazione.

LA SPADE, NE FERISCE SEMPRE DI PIÙ

Vero tallone d'Achille della trilogia recente di *Prince of Persia*, il sistema di combattimento di questo nuovo episodio è tutto nuovo. In parte è simile a quello già visto negli episodi precedenti, ma soprattutto è in grado di richiamare alla mente gli scontri faccia a faccia dei due originali *Prince of Persia*. Ciò significa che si ha a che fare sempre con un solo nemico, e che questo si presenta come un ostacolo molto più coriaceo del classico (e inutile) soldatino di pezza che riempiva i livelli in passato. Il sistema di controllo prevede l'utilizzo di cinque tasti: quello dedicato agli affondi con la spada, quello per le prese con il guanto, quello dedicato agli attacchi acrobatici (a base di salti, insomma) e quello per richiamare Elika all'azione. L'ultimo è dedicato alla parata, fondamentale considerato il numero di attacchi portati dal nemico e, in particolar modo, perché permette di deviarne l'affondo (se premuto con il giusto tempismo), lasciandolo privo di difesa. Esistono, però, un certo numero di varianti: gli avversari possono mutare, diventando degli ammassi di buio&ombra. In questo caso, vanno colpiti solo con il guanto. Poi ci sono i punti in cui premere il tasto richiesto nel momento adatto, quelli in cui soccorrere la povera Elika ferita, quelli in cui chiudere il nemico con le spalle al muro e trafiggerlo per ucciderlo con un sol colpo... Va sottolineato che il sistema di controllo funziona bene e che il rilevamento delle collisioni è sempre perfetto (fondamentale per quanto riguarda il sistema di parata/controparata). Può far alzare qualche sopracciglio la difficoltà: tendenzialmente un po' bassa nella prima metà del gioco e capace di salire all'improvviso, più tardi.





■ La caratterizzazione dei quattro "boss" del gioco è ben fatta, non solo a livello grafico, ma anche per quanto riguarda la personalità e i dialoghi.

■ Il Cacciatore è il padrone di una delle quattro zone del gioco. Veloce e spietato, sa dare un bel fastidio sia alla spada del Principe, sia alle magie della principessa.

IL MIO AMICO ORMAZD

Se Ahriman è la divinità cattiva, Ormazd è quella buona. Raccogliendo i semi di luce diffusi in ogni zona, dopo che è stata cacciata la corruzione oscura, si possono risvegliare delle placche poste di fronte al tempio centrale. Queste ultime sono fondamentali, perché conferiscono a Elika alcuni poteri che permettono a lei e al Principe di raggiungere zone e livelli altrimenti preclusi. In ogni livello sono presenti dei cerchi colorati (ognuno relativo a uno dei quattro poteri esistenti) che permettono di saltare come dei grilli da uno all'altro. O ancora: a volte, lanciano il Principe in una folle corsa senza forza di gravità sulle pareti delle costruzioni, in altri casi risucchiano i due eroi in una sorta di vortice che li trascina in giro per il mondo. Un'idea che ha permesso di costruire livelli con un certo senso di progressione, creando zone raggiungibili solo dopo aver lungamente penato in altri punti del mondo di *Prince of Persia*.



■ Di fronte al tempio centrale trovano posto le quattro grosse placche che donano i poteri magici a Elika. Assicuratevi di raccogliere sempre tutti i semi di luce per attivarle



■ Ecco uno dei "pad" che attivano i poteri magici di Elika all'interno dei livelli. In questo caso, si tratta delle Ali di Ormazd.

dal 2003 alla pubblicazione de *I Due Troni*, nel 2005: i combattimenti. Ma andiamo con ordine.

Se, da queste parti, l'unica sabbia che interessa il Principe è quella che gli ha fatto perdere contatto con Farah, la sua asina, e con la possibilità di avere "tappeti alti così" grazie alla cascata d'oro che portava in groppa, significa anche che è tutto finito. Non c'è nessun pugnale incantato che permetterà a chi lo possiede di giocherellare con il tempo, evitando drammatici voli nel vuoto e celando alla vista fini sanguinolente e ingloriose per un eroe che si rispetti (e che, quindi, alla fine vince sempre). Ubisoft si è avvicinata alla creazione del nuovo Principe e del nuovo stile di gioco partendo da una confessione inconfessabile, una verità palese ed evidente, ma taciuta con pericolosa omertà dall'industria dei videogiochi: il Game Over è morto. Non esiste più, perché lo stesso mondo dei videogiochi è cambiato, sono cambiati i suoi tempi, sono mutati per sempre i modi in cui viene presentato e, in particolar modo, il pubblico per cui è pensato. Oggi come oggi, sono pochi e inequivocabilmente rivolti a un gruppo di veri nostalgici i videogiochi in cui morire, finire le vite, esaurire i "continue" abbia ancora un vero senso. Uno che vada al di là di "chi se ne frega, ricarico l'ultimo salvataggio".

Prince of Persia mette tutto nero su bianco. Quindi, quando vi renderete conto di essere arrivati alla fine di questa nuova avventura senza essere morti nemmeno una volta, evitate pure di darvi le pacche sulle spalle. Siete morti, avete sbagliato uno, dieci, cento salti, vi siete palesemente accorti del "fallimento", l'unica differenza è che non è conseguita alcuna classica punizione (una vita in meno, o simili). Al contrario, la bella principessa Elika ha allungato il suo braccio fatato per trarvi in salvo e riposizionarvi sull'ultima piattaforma "stabile" toccata prima che succedesse il fattaccio. Qualcuno avrà da ridire, griderà al tradimento e all'insulto, ma è davvero una questione di forma e non di contenuti. Ubisoft e il suo team canadese hanno ripetuto spesso, negli ultimi mesi, che l'intento di segnalare al giocatore dove ha sbagliato è comunque presente ed evidente, quella che manca è quella quasi-pantomima del "hai finito tutte le vite", spesso resa tale dal salvataggio cui si accennava poche righe più in su.

Se Elika deve sempre essere in grado di salvare il Principe, vuol dire anche che si muove all'unisono con lui. Preparatevi, quindi, ad affrontare ore di aspri scontri all'arma bianca e magica, giornate di perfette sequenze di salti da viversi in due: da una parte lui, dall'altra lei, in mezzo un mondo da esplorare e le diatribe arcaiche di due divinità decise a reclamare il loro potere sull'antica terra di Persia. In effetti, però, nel gioco vero e proprio Elika interviene poco o nulla: la sua funzione di salvatrice si manifesta ogni volta che serve, ma durante il resto delle esplorazioni si limita (fortunatamente) a seguire con puntualità i movimenti del protagonista. Dove lui salta, lei salta, quando lui si arrampica, lei si arrampica. Nessun fastidio, nessuna necessità di gestire contemporaneamente due personaggi, nessun potenzialmente-tragico momento in cui i due devono collaborare o in cui ci si aspetta che l'altro faccia qualcosa. Potenzialmente tragico perché, nel 99% dei casi in cui un videogioco ha provato a creare un partner digitale degno di nota, ha fallito, con pupazzi poligonali incastrati chissà dove, i transistor nel cranio di alluminio che fondono e un filo di fumo fuori dalle orecchie, a ricordarci che dovranno passare ancora molti anni prima che i robot sovvertano l'ordine costituito del mondo.

Elika, oltre a portare con sé uno dei nomi più ridicoli di cui abbiamo memoria

COME LO VESTO?

Completando *Prince of Persia* (ma non solo), è possibile sbloccare differenti costumi con cui vestire il nostro eroe (e per Elika), che si riscoprirà principe. Sono svariati e sono tutti accessibili attraverso un'apposita voce nel menu principale. Ciò significa che, una volta ottenuti, possono essere indossati per rigiocare *Prince of Persia* una seconda volta.

ANCHE AL CINEMA

Nel 2010, *Prince of Persia* sbarcherà al cinema, in una mega produzione hollywoodiana che vedrà quale protagonista Jake Gyllenhaal, l'eroe di "Donnie Darko", "Brokeback Mountain", "Jarhead" e molte altre pellicole. Per l'occasione, il buon Jake ha messo su una bella massa di muscoli e Ubisoft ha ricreato questo nuovo Principe proprio sulle fattezze dell'attore americano: è sufficiente dargli un'occhiata in qualsiasi momento del gioco, per capire da dove arriva l'ispirazione per il nuovo modello poligonale.



Ecco come appare il mondo dell'Alchimista dopo averlo ripulito dalla corruzione: uno spettacolo che toglie il fiato.

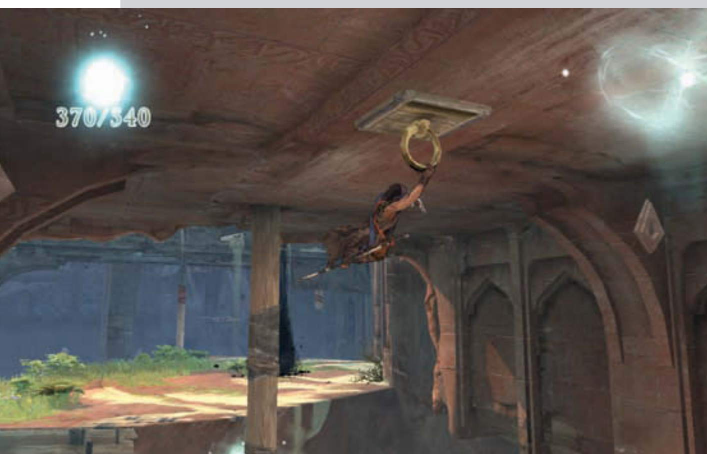


Il sistema di salvataggio prevede save automatici.



SPIDER PORK?

Il nostro bel protagonista può correre sui muri in senso orizzontale e verticale, avvinghiarsi a ogni ciglio, dare di spada come un campioncino e ora... ora può anche camminare sui soffitti. In alcuni momenti, è possibile staccarsi da una colonna e muoversi gattoni sul soffitto per pochi istanti, fino al raggiungimento del successivo punto cui aggrapparsi o su cui fare forza per spingersi altrove.





Le solite aste consentono al Principe e alla principessa di saltare verso i semi di luce come se non ci fosse un domani.

PERSEPOLIS

Vi sentite affascinati e interessati dall'antica Persia? Certo, il gioco di Ubisoft vi racconterà una storia fantastica, una fiaba vissuta all'interno di un regno che non c'è più, ma se poi volete sapere davvero qualcosa in più sulla vera Persia (ovvero l'attuale Iran), vi consigliamo caldamente la lettura di "Persepolis", la toccante graphic novel autobiografica di Marjane Satrapi, già trasformata in un film d'animazione. Quindi, una delle due: o il libro o il film, entrambi chiamati "Persepolis".

(ma è un problema tutto italiano, in effetti), non interferisce mai nelle sinuose fasi di peregrinazione del Principe, svolgendo il ruolo di silenziosa e garbata dea della vita. Ciò non significa che il team di sviluppo non sia riuscito a darle un'anima in codice binario degna di far scaldare i cuori di chi vorrà abbandonarsi all'ennesimo racconto da mille e una notte. Elika e il Principe si trovano su una trave in legno sospesi nel nulla? Per scambiarsi di posto, si prendono per mano e, sorridendo, passano l'uno dalla parte dell'altra con un lieve balletto. Quando si risale l'ennesima scala naturale costituita da un tappeto di soffice edera, Elika si accomoda sulle spalle del Principe.

Il lavoro del team di Ubisoft Montreal non si è concentrato solo sulla presenza fondamentale, ma non invasiva, di Elika. Tre anni di sviluppo hanno permesso di mettere a punto una differente struttura di gioco. O meglio, andiamoci calmi: *Prince of Persia*, in essenza, è piuttosto vicino a quanto giocato da *Le Sabbie del Tempo* a *I Due Troni*. Quel che varia è il modo e i tempi che si hanno a disposizione per esplorare il nuovo mondo antico. Piuttosto che una

> **"Elika è una silenziosa e garbata dea della vita"**

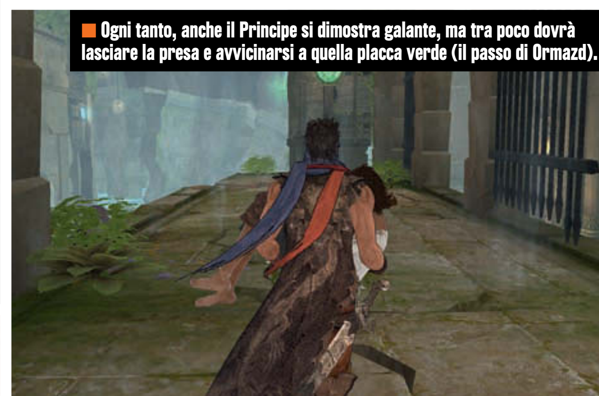
sequenza di livelli e ambienti da percorrere su ordine dei game designer, questa volta si ha modo di scegliere dove andare e quando farlo. Una mappa ospita i quattro ambienti di gioco principali, tutti legati tra loro, tutti composti da sei "livelli", incluso l'immancabile mostrone/boss che decreta la finale vittoria e conquista del territorio. Al giocatore viene data la possibilità di affrontare uno qualsiasi dei livelli che aprono ognuna delle ambientazioni, da lì in avanti le cose cambiano leggermente: per capire esattamente come funziona, è utile esemplificare la progressione che scandisce i tempi di ognuno dei livelli.

Considerando che l'idea di fondo è che il malefico dio Ahriman ha inghiottito nell'oscurità le terre di cui sopra, quando ci si avvicina a un livello lo si trova infilato in un mondo di... tenebra. I nemici "corrotti" dal buio aspettano il Principe ed Elika in alcuni punti strategici, mentre il resto della zona è caratterizzato da un senso di distruzione e abbandono. Solo raggiungendo un determinato punto (solitamente posto alla sommità della zona stessa) è possibile accedere a una sorta di portale energetico capace, se destato dal potere magico di Elika, di riportare la luce e annullare il decadimento della terra. Ciò si traduce semplicemente in un: si arriva e fa tutto piuttosto schifo, si salta, ci si arrampica, si cammina delicatamente su passaggi troppo stretti per permettere distrazioni, si ammazzano due o tre nemici, quindi si affronta il mostrone cattivo, intento a presidiare il portale che permette a Elika di riportare la vita là dove è stata tolta. Una volta abbattuto il cattivone di cui sopra (che, comunque, riappare in ognuno dei successivi livelli della stessa zona, fino a quando non viene sconfitto in maniera irrevocabile nello scontro finale), il sole può tornare a splendere, i fiori a ondeggiare sospinti da un dolce vento e, soprattutto, possono tornare a brillare i semi di luce. Tutta la zona che si è appena esplorata risplenderà anche della



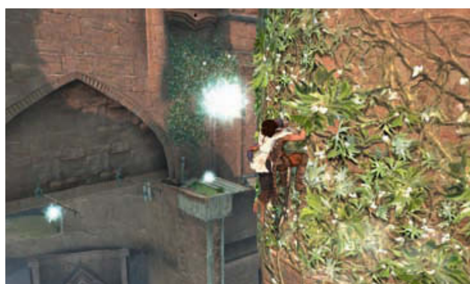


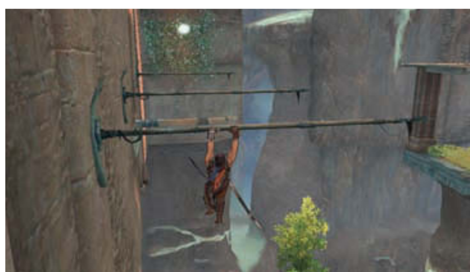
Ogni volta che si ricaccia all'inferno (o al livello successivo) uno dei padroni delle zone, Elika può avvicinarsi a questa sorta di portale e risanare l'intera zona. Costerà un sacco di energie, ma d'altronde..



Ogni tanto, anche il Principe si dimostra galante, ma tra poco dovrà lasciare la presa e avvicinarsi a quella placca verde (il passo di Ormazd).









UN MONDO FANTASTICO

L'universo di gioco di *Prince of Persia* è costituito da quattro zone, ognuna a sua volta suddivisa in sei momenti: quello introduttivo, quattro livelli e lo scontro con il boss finale. Potete decidere la sequenza con cui affrontare ognuno dei quattro livelli, una volta ultimati i quali si ha diritto al combattimento che porterà al totale e definitivo risanamento della zona. L'ordine con cui esplorare le quattro zone è a totale discrezione del giocatore, che è libero di addentrarsi tanto più in una zona, secondo il potere di Ormazd ottenuto fino a quel momento. Come potete vedere dall'immagine, ogni livello "illuminato" è stato risanato, ed è quindi possibile essere teletrasportati fino a lì senza colpo ferire. Se, invece, preferite farvela a piedi, potete sempre scegliere il livello in cui volete andare e chiedere a Elika di indicare la direzione di massima da seguire per raggiungerlo.



luce emessa dai suddetti semi, dei globi infilati più o meno ovunque e fondamentali per rendere sempre più forte Elika. Solo una volta raccolto un certo numero di semi di luce si può fare ritorno al tempio centrale di questa nuova Persia, reclamare uno dei quattro poteri e accedere a nuove zone del mondo.

La progressione è, dunque, in parte libera e in parte subordinata alla scelta del potere da attivare, comunque sempre nelle mani del giocatore. È un'idea che funziona, perché dona a *Prince of Persia* una varietà e un ritmo da primo della classe. Ogni livello dura quanto deve durare, per qualcuno potrebbe forse apparire troppo breve (in alcuni casi), ma così facendo Ubisoft ha garantito dinamismo e continua varietà. Continuare a esplorare la zona prescelta o, invece, puntare a un nuovo potere e a una nuova parte di mappa? Meglio concentrarsi su quel boss di cui ormai si è capito il punto debole, inseguendolo fino al (suo) ultimo respiro e livello o saltellare di zona in zona? A voi la scelta. Quando il team di sviluppo parlava di un nuovo *Prince of Persia*, con un "mondo aperto", non mentiva.

Grazie al cielo, però, il mondo aperto di cui sopra lo è quel tanto che basta per permettere di dare una rinfrescata continua all'esperienza ludica, senza però abbandonare il giocatore in mezzo a un universo dispersivo e confusionario (come troppo spesso accade). Una pratica mappa interattiva consente di scegliere il prossimo livello desiderato, con Elika intenta a segnalare (solo su richiesta) la direzione da intraprendere per raggiungerlo. Se, poi, si è già visitato quel mondo, è possibile usufruire di un comodo teletrasporto.

Ciò che colpisce, ancora una volta, è che in tutto questo non esiste alcuna fase di caricamento! Tutte le zone di *Prince of Persia* sono collegate tra loro; volendo, è possibile visitarle tutte una in fila all'altra, senza mai fermarsi, senza mai doversi sorbire una schermata di caricamento, che interviene unicamente quando si sceglie il teletrasporto.

Si tratta di uno dei tanti accorgimenti posti in fase di realizzazione per creare un'esperienza di gioco continua, fluida, ininterrotta, capace così di far immergere il giocatore nelle pagine del suo libro senza schiaffeggiarlo con continui richiami alla realtà. Gli indicatori a schermo sono pochi, le schermate di caricamento (come scritto) praticamente inesistenti, le fasi non giocate rare e lunghe quanto basta per aggiungere spessore alla vicenda, ma non tanto da togliere respiro e ritmo all'avventura. Addirittura, i dialoghi con Elika sono quasi del tutto accessori e arbitrari: se si vuole approfondire la conoscenza di alcuni particolari elementi della zona in cui ci si trova, è sufficiente rivolgersi a Elika e, con l'apposita pressione di un tasto, dare il via a un dialogo sempre e comunque costituito da brevi scambi. Perché non si sa mai, magari dopo le prime due battute si è già persa la voglia e si vuole tornare a saltare.

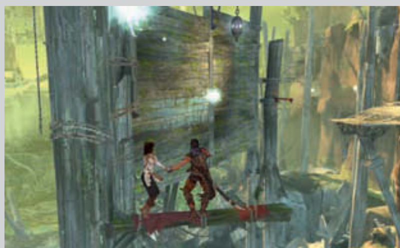
Già, la gioia del salto. In *Prince of Persia* la situazione è leggermente differente dal passato. Intendiamoci, ci sono sempre quelle belle sequenze di piattaforme su cui appoggiarsi per un istante, prima di caricarsi sulle ginocchia e spiccare un nuovo balzo verso una colonna diroccata, quindi su un ciglio, verso un muro su cui correre trattenendo il fiato in direzione di quel pezzo di legno cui appendersi per scivolare dolcemente con le mani.

ELIKA FERITA

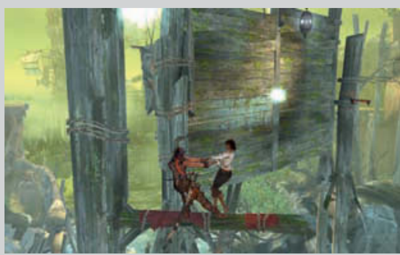
Utilizzare gli attacchi a base di magia di Elika è spesso fondamentale durante gli scontri con i boss di *Prince of Persia*, ma non è sempre consigliabile. Esistono dei momenti in cui la povera principessa può letteralmente essere scaraventata via: in questo caso, rimane a terra ferita per un po' di tempo e non si può contare sui suoi colpi. A meno di non avvicinarsi a lei e rialzarla, il tutto mentre si tiene sotto controllo il bestione che ha osato colpirla.

LUI & LEI

La cura per il rapporto che intercorre tra il Principe e la principessa può non essere evidente durante i primi momenti di gioco. Inizialmente, il Principe, un vero ragazzotto di strada intento a fare il "grande" e a lanciare ammiccamenti alla principessa, sembrerà semplicemente il classico personaggio borioso e stupido, anche grazie alla voce piuttosto elementare scelta per il doppiaggio. Addentrandosi nella vicenda, invece, si rimane colpiti e divertiti sia dalle sue battute, sia dal rapporto che viene a crearsi tra l'agnostico Principe e la principessa, tutta votata alla religione di Ormazd. Per non parlare di quando i due iniziano davvero a piacersi. In mezzo ci sono non solo i dialoghi, ma anche le tante belle animazioni che contraddistinguono i momenti in cui gli eroi sono costretti a interagire. Bel lavoro, anche in questo caso.







INTELLIGENTONI

Abbiamo apprezzato l'utilità e l'intelligenza di Elika, così come i nuovi scontri con i nemici. Che ne dite, quindi, di approfondire la faccenda andando a leggervi l'intervista che ci ha concesso Matthew Clarke, il responsabile dell'Intelligenza Artificiale del nuovo Prince of Persia? La trovate a pagina 50 di questo stesso numero.

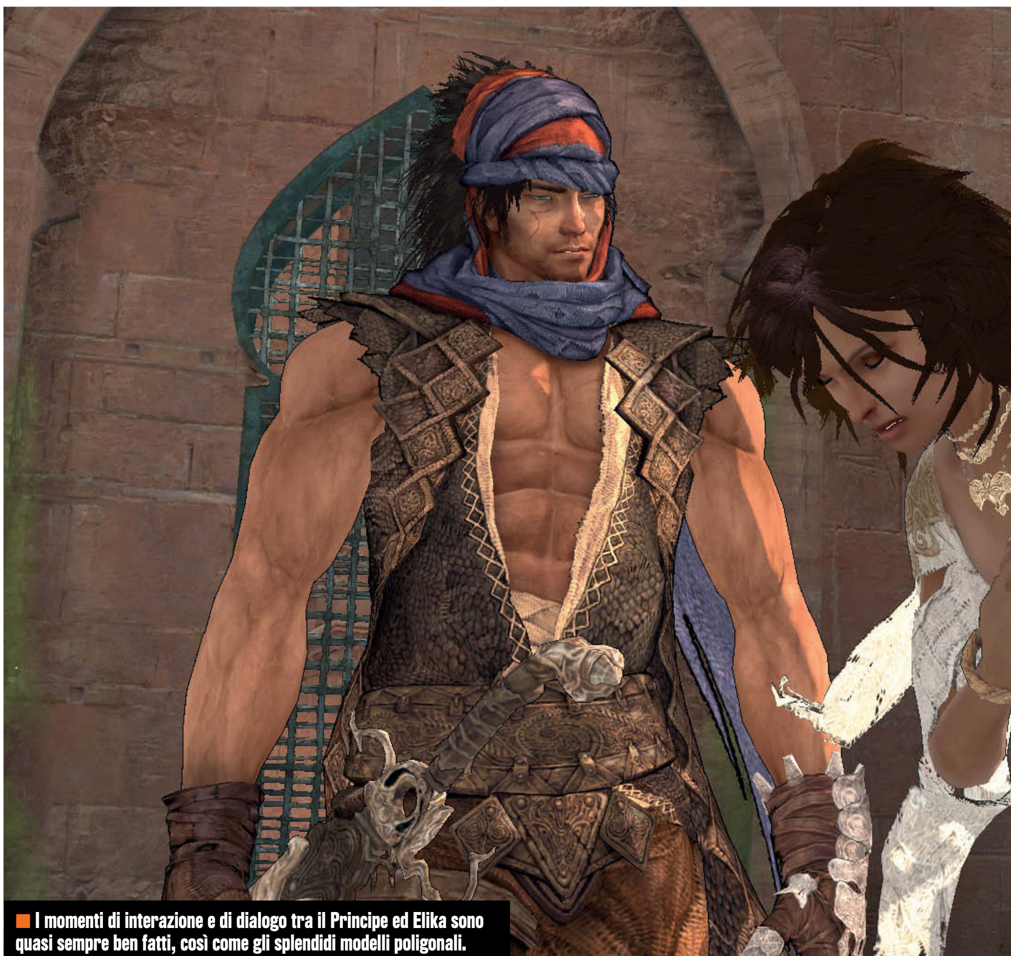
SISTEMA DI CONTROLLO

Potete assaporare la favola persiana di Ubisoft sia utilizzando l'accoppiata tastiera+mouse, sia sfruttando un gamepad. Il consiglio, come avviene spesso in questi casi, è di preferire il gamepad, ancora meglio se è quello comodo e preciso di Xbox 360 per Windows. Oltretutto, le indicazioni a schermo relative ai pulsanti da premere, con il joypad, utilizzano proprio i colori del controller Xbox 360.



Ottenuto l'accesso a uno dei poteri di Ormazd, si può scoprire in cosa consiste all'interno di un piccolo livello dai toni onirici.





I momenti di interazione e di dialogo tra il Principe ed Elika sono quasi sempre ben fatti, così come gli splendidi modelli poligonali.

Quel che cambia è la struttura dei livelli: se, nella trilogia delle Sabbia e del Tempo, il level design era costituito da una successione di stanze da "risolvere", qui ci si trova di fronte ad ambienti dal respiro più ampio. Ciò ha portato anche alla creazione di livelli che sono, però, di più facile lettura: è raro che si resti fermi a contemplare l'ambiente pensando "dove vado ora? Come arrivo in quel punto?".

Se per qualcuno può essere un punto a favore, perché in generale stiamo dicendo che il gioco è più facile dei suoi predecessori, per qualcun altro significherà che si è persa un po' (ma non del tutto, figuriamoci) la sfida costituita proprio dalla capacità di saper interpretare le situazioni, saper capire quale sia la strada da percorrere. In *Prince of Persia* è più elementare capire dove andare e come farlo; viene posta, invece, maggiore attenzione sulla velocità e sul ritmo con cui ci si muove, dato che spesso e volentieri si ha meno tempo per riflettere. La questione resta comunque annosa: neanche chi vi scrive ha ancora deciso se preferisce questo nuovo Principe tutto velocità e con un pizzico in meno d'ingegno o le vecchie stanze cervellotiche. Quel che di certo non rimpiangerete sono i vecchi combattimenti: il punto debole della trilogia datata 2003-2005 è stato annullato, almeno quasi del tutto.

> "Uno dei giochi più belli che possiate vedere"

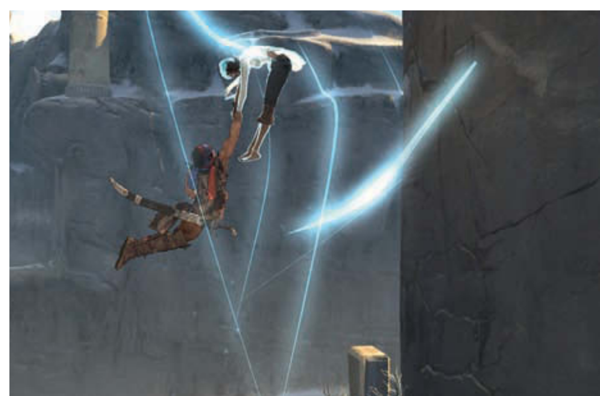
Se, negli scorsi anni, Ubisoft aveva puntato alla quantità (di nemici, contemporaneamente intenti ad affrontare il Principe), ora ci si cura della qualità. Gli scontri sono pochi, ma molto più delicati. Occorre davvero studiare i movimenti dei nemici per capire come avere la meglio. La prima metà del gioco offre scontri "pre-boss" piuttosto semplici (ricordate sempre: chiudere un mostrone oscuro contro il muro vi aiuterà). Proseguendo, le cose diventano meno elementari. Soprattutto, gli scontri con i padroni delle quattro zone si rivelano particolarmente accesi e galvanizzanti. Il nostro eroe può ancora contare su attacchi a base di spada, salti acrobatici sulla testa dei poveretti e prese con il nuovo guanto unghiato. Elika dice la sua anche in questo caso, offrendo attacchi magici appena le viene richiesto. I combattimenti sono poi farciti di momenti con sequenze preconfezionate ("scriptati", insomma), in cui premere il tasto giusto al momento appropriato per salvarsi, soprattutto quando si ha a che fare con i boss.

E se si muore? Ma no che non si muore, c'è Elika! Nel caso il Principe le stesse prendendo di santa ragione e rischiasse il collasso finale, sarà la principessa a salvarlo, cacciando indietro la bestia che osa mettere in discussione il ruolo del protagonista. Il prezzo da pagare? Il ripristino di un bel pezzo dell'energia dell'avversario. Così si



Il padre di Elika è colui che dà il via all'intero cataclisma religioso che oscurerà la regione di gioco, ma non lo ha fatto per cupidigia.







Il gioco dura circa 10-12 ore: tuttavia, non scarterete l'ipotesi di rigiocarlo.

è tornati indietro, agli scontri uno-contro-uno del *Prince of Persia* di Mechner, da affrontare con intelligenza e con un sistema di parata e contro-parata che funziona davvero. Non tutto è perfetto, a volte gli eventi scriptati sembrano non recepire alla perfezione la pressione del tasto richiesto, con eventuale intervento di Elika, nemico che guadagna un po' di quella vita di cui faticosamente lo avevamo privato e il gamepad scagliato contro la finestra (aperta, sulla strada, dal quinto piano).

Tra i salti e i combattimenti c'è un mondo intero, quello fantastico di una Persia che forse è stata davvero così, e che sullo schermo è capace di togliere il fiato. Graficamente, *Prince of Persia* è uno dei giochi più belli che abbiate la possibilità di vedere e comprare. Non è l'enorme complessità poligonale o delle texture da fantascienza a decretarne il successo. È qualcosa di ben più importante: lo stile, la cura per il dettaglio, il respiro, la caratterizzazione, le scelte cromatiche. Esistono mondi tecnicamente all'avanguardia, ma privi di vita, senza guizzi né scintille. Poi c'è la splendida, ammaliante, notturna o assolata Persia.

Il bello è che non vi accorgerete subito di quanto abbia in serbo per voi il gioco. *Prince of Persia* lavora ai fianchi, facendovi scorgere attimi di puro fascino, per poi colpirvi più duramente una volta visitata un'intera zona: è a quel punto che il panorama è completo, ci si trova in alto, si può lanciare lo sguardo verso una cittadina sospesa nella notte dei tempi, una sorta di porto abbracciato al suo perenne tramonto (o è forse l'alba?), i possenti muri di un palazzo che torna a risplendere nel sole della prima mattina.

Troppo facile per qualcuno, troppo divertente, troppo affascinante, troppo ben fatto per tutti gli altri e per perderselo: *Prince of Persia* non è un gioco perfetto e non vi farà gridare soddisfatti "l'ho finito!", come se aveste raggiunto l'ultimo livello d'esperienza disponibile in *World of Warcraft*. Più semplicemente, vi farà vivere un'avventura unica, in un mondo unico, in una maniera unica. Ora siamo pronti per gli altri due episodi. Non vediamo l'ora.

Mattia Ravanelli



IN ALTERNATIVA...

Tomb Raider: Underworld,
Nat 08, **8**
Spettacolare e curato nei dettagli, il nuovo *Tomb Raider* è un gioco d'azione di qualità, pur senza stravolgere un copione ormai consolidato.

Assassin's Creed,
Mag 08, **7½**
Altair è un personaggio carismatico e la grafica è uno spettacolo, se solo il gioco fosse stato un po' meno ripetitivo...

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://prince-of-persia.ubi.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU dual core, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 3.0, DVD-ROM, Internet per attivarlo**
- Sis. Cons. **CPU dual core 2,2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, joypad**
- Multiplayer **No**

- Grande ritmo di gioco
- Visivamente fantastico
- Sistema di controllo preciso

- A tratti troppo facile
- Struttura dei livelli "differente"
- Voce del Principe discutibile

Un gioco d'azione da vivere tutto d'un fiato, grazie a un eccellente sistema di controllo, un ritmo praticamente perfetto e una realizzazione grafica eccezionale. Peccato che sia un po' facile, almeno per buona parte dell'intera vicenda. Ma questo non cambia le cose: compratelo.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
9	9	9	8	9	8





La polizia adotta uno stile di guida molto aggressivo.



La visuale in soggettiva comunica una sensazione di velocità impagabile.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Il numero tredici porta fortuna alla serie di *Need for Speed*.

IN ITALIANO

Need for Speed: Undercover **è interamente tradotto e doppiato in italiano. La qualità dei dialoghi è buona, con l'eccezione delle comunicazioni radio della polizia, davvero un po' smorte.**



CON ***Undercover*****, la serie di** ***Need for Speed*** **è arrivata al tredicesimo episodio. Le corse secondo EA, nate nel lontano 1994, hanno avuto una lunga e interessante carriera, alternando piccoli capolavori di divertimento e velocità a episodi deludenti e poco interessanti.** ***Undercover*****, pur non introducendo concetti rivoluzionari, si colloca nella prima categoria e regala un'esperienza di gioco varia e ricca di contenuti, racchiusa in un prodotto estremamente rifinito.**



Electronic Arts ha saggiamente deciso di affidare la serie a due studi, che di conseguenza svilupperanno un titolo a testa, con più tempo a disposizione e avendo modo di migliorarlo sotto tutti gli aspetti. Questa cura, in *Undercover*, si riflette tanto sulle meccaniche di gioco, organizzate con grande intelligenza, quanto sulla presentazione, studiata per rendere l'esperienza più simile a un film. L'introduzione è un perfetto esempio di tale concetto: comincia con dei titoli che non sfigurerebbero in una produzione hollywoodiana e con l'inquadratura da lontano di un inseguimento. Viene istintivo mettersi comodi sulla sedia e rilassarsi guardando la sequenza, ma dopo pochi secondi si scopre che l'attore principale è sempre e solo il giocatore. La telecamera, infatti, si muove vertiginosamente dietro la vettura, il cui comando finisce immediatamente nelle nostre mani.

Superato l'inseguimento, la scena si sposta in un ufficio di polizia con luci soffuse, nel quale una stupenda attrice parla di un'organizzazione criminale, e propone al protagonista d'infiltrarsi nel giro delle corse clandestine per ottenere i contatti necessari a sgominarla.

Inizia così l'avventura, in cui il giocatore, pur seguendo il copione imposto dalla trama, è in grado di plasmare come preferisce l'esperienza di gioco. In *Undercover*, infatti, gli sviluppatori hanno ottenuto un interessante compromesso tra la totale libertà d'azione, vista in giochi come *Burnout Paradise* e *Test Drive*

> "Un compromesso tra la totale libertà e la classica partita veloce"

Unlimited, e la rapidità di un gioco classico. Tutta Tri-city, la città che ospita le nostre imprese, è esplorabile da cima a fondo e chiunque ne abbia voglia può scorazzare in lungo e in largo, guadagnando punti per le manovre più spettacolari e dando vita a selvaggi inseguimenti con la polizia.

Secondo i momenti, in determinate zone sarà consentito accedere alle sfide necessarie a proseguire, dopo averle opportunamente raggiunte orientandosi con la mappa GPS. Chi predilige un sistema più immediato ed efficiente, invece, può saltare di gara in gara direttamente dalla mappa, o anche affrontare automaticamente l'evento più vicino premendo TAB.

Questo compromesso tra la totale libertà d'azione e la classica "partita veloce" si rivela particolarmente felice, e perfettamente adatto alla formula di *Need for Speed*. Non capita mai di smarrirsi o di avere la sensazione di perdere tempo; allo stesso tempo, si riesce a conferire a *Undercover* il ritmo che si preferisce. Il tutto, inoltre, è realizzato con grande naturalezza e rende ancora più sottile il confine tra gioco e sequenze d'intermezzo, catturandoci nella narrazione. La trama non è certo un capolavoro di originalità e arguzia, ma riesce a svolgere il proprio lavoro egregiamente, puntando i riflettori sull'amore per i motori e per l'adrenalina delle corse. Lo stile delle sequenze, come negli ultimi episodi della serie, ricorre a degli attori in carne e ossa, che vengono filmati e rielaborati al computer. Il risultato è efficace e si mescola con naturalezza alla qualità grafica delle sezioni di gioco. Inoltre,

PIMP MY RIDE

La personalizzazione delle proprie vetture non è più un aspetto centrale del gioco, ma è comunque presente in *Undercover*. Visitando le officine clandestine, è possibile decorare i propri bolidi con aerografie di tutti i tipi, e procurarsi pezzi come alettoni e cerchi in lega. Mano a mano che si prosegue e si ottengono soldi e reputazione, si sbloccheranno nuovi rivenditori con componenti più rari e ricercati in vendita. Nelle partite online, le aerografie non vengono visualizzate (per ottimizzare le prestazioni). Per fare bella figura, bisognerà concentrarsi sui pezzi e sulla propria abilità di guida.





ATTENZIONE! DRM

Come tutti i giochi di Electronic Arts, ***Need for Speed: Undercover*** **impiega un sistema di protezione che richiede la connessione a Internet per attivare il prodotto e permette l'installazione un numero limitato di volte.**

La città è progettata per dare occasioni di esibirsi in salti mozzafiato.

La città è impostata sul modello delle grandi metropoli americane, con alcune licenze ludiche per la creazione di tracciati adeguati al modello di guida.

OBIETTIVI
Compiendo certe difficili imprese, si verrà ricompensati con lo sblocco di alcuni obiettivi, di cui è possibile tenere traccia dal sito di Undercover, dove si raccolgono anche le immagini scattate in modalità foto.

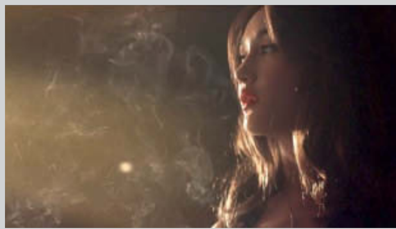
GPS UNDERCOVER
La mappa include un navigatore satellitare, che funziona alla perfezione e aggiorna in tempo reale le strade da seguire. Durante le gare, però, non c'è rischio di perdersi, in quanto i percorsi sono ben delimitati.

Le vetture sono aerografate e decorate secondo i dettami degli appassionati di tuning.

BELLEZZA DIGITALE

Le sequenze d'intermezzo sono realizzate con un particolare stile, a metà tra un filmato e la computer grafica, e sfruttano attori e attrici in carne e ossa. La parte del leone, in *Undercover*, è fatta dalle belle Maggie Q e Christina Milian, due giovani donne di spettacolo americane. Le loro doti di recitazione non sono esattamente eccelse, ma ben altre doti sono sufficienti a farle perdonare. Voi che ne dite?





Rubare un'auto e tenerla in buone condizioni è difficile, specie se la vettura in questione ha una trazione particolare.

in omaggio al sempiterno connubio tra "donne e motori", EA ha assoldato due belle attrici, Christina Milian e Maggie Q, che con le loro forme provocanti danno a *Undercover* un gradevole tocco femminile.

Il gioco vero e proprio, dal punto di vista del sistema di guida, continua sulla strada battuta dai precedenti episodi, e propone un modello semplice e facile da gestire. Affrontare le curve non è mai troppo complesso e la risposta dei freni consente di esibirsi in manovre spettacolari senza rischiare di finire fuori strada o di perdere il controllo. Ciò si sposa molto bene con la filosofia di *Undercover* e fa sì che il giocatore inizi a divertirsi sul serio sin dai primi momenti.

La curva di difficoltà dettata dagli eventi è molto dolce e adatta anche ai principianti, ma gli appassionati della serie e gli esperti troveranno comunque pane per i propri denti. Ottenendo tempi da record, sarà possibile dominare un evento, racimolando punti extra e dei bonus alle proprie statistiche. Un po' come in un GdR, il vostro personaggio crescerà e migliorerà le sue capacità di guida, guadagnando reputazione e denaro per acquistare pezzi di ricambio e nuove vetture. Ancora una volta, l'idea di Black Box funziona alla perfezione, in quanto si ha costantemente un'appagante sensazione di miglioramento, che stimola il giocatore a dare il massimo e lo ricompensa dopo ogni corsa, come avviene nei MMORPG. Insomma, vi riuscirà difficile spegnere il PC e, durante ogni partita, avrete sempre un obiettivo raggiungibile da inseguire.

Caratteristiche come queste sottolineano l'esperienza e la bravura degli sviluppatori, che hanno azzeccato tutti gli elementi necessari a dare vita a un titolo solido e



Gli effetti di luce sono un po' esagerati, ma il risultato è senza dubbio gradevole.



Durante le partite online, le aerografie non vengono mostrate per migliorare le prestazioni.

NEED FOR "CHEESE"

In qualunque momento, per immortalare gli inseguimenti più intensi e le manovre più spettacolari, è possibile attivare la modalità foto, che permette di effettuare scatti da varie angolazioni, scegliendo tra molti tipi di inquadrature. Le foto scattate verranno poi "uploadate" sui server di EA e condivise con gli altri utenti. L'idea non è male, ma ci sarebbe piaciuto avere più controllo sulle foto, con opzioni per controllare la messa a fuoco e per sfruttare degli effetti grafici. Così com'è, la modalità foto è divertente, ma con poche potenzialità creative.



Gli effetti di sfocatura, al pari di quelli di luce, vengono impiegati senza risparmio.



IL PARCO MACCHINE

***Need for Speed: Undercover* stuzzicherà la fantasia di tutti gli estimatori di motori, proponendo un vasto parco macchine con auto da sogno americane, europee e giapponesi. Parliamo di vetture come la Lotus Elise, le Mustang GT, oltre a supercar come le Lamborghini Murcielago e vari modelli di Porsche.**

divertente. La difficoltà è accessibile a tutti, ma ricca di sfide, e il ritmo si adatta alle esigenze del giocatore, catturandolo con dei sottili mezzi quali i punti di reputazione e le statistiche. Un altro punto a favore di *Undercover* è la varietà di eventi proposti, che spaziano dalle classiche gare alle sfide più complesse. Particolarmente ben realizzate sono le corse in autostrada, in cui si dà battaglia a un altro pilota nel tentativo di staccarlo di almeno trecento metri. In queste occasioni, la telecamera passa automaticamente sul cofano, regalando una sensazione di velocità molto emozionante, anche perché il traffico è intenso e bisogna schivare gli altri veicoli per non perdere velocità.

Di tanto in tanto, per guadagnarsi rispetto nella losca scena delle corse clandestine,

> "La difficoltà è accessibile a tutti, ma ricca di sfide"

capiterà di rubare delle auto da sogno, per poi riportarle in un'officina senza averle danneggiate troppo – naturalmente dopo aver seminato la polizia. Per farlo, oltre alla velocità pura, avremo a disposizione anche degli ostacoli, come impalcature e depositi di merci da far cadere investendone i sostegni, in modo che precipitino rovinosamente sulle forze dell'ordine. I furti sono senza dubbio tra le sfide più impegnative, in quanto incorporano contemporaneamente tutti gli elementi di *Undercover*, ma danno grande soddisfazione quando vengono completate con successo. Divertenti anche le scorribande vandaliche ai danni della polizia, in cui l'unico obiettivo è farsi inseguire e danneggiare i veicoli dello stato. Va sottolineato che l'Intelligenza Artificiale degli avversari (poliziotti o corridori clandestini) è ben realizzata e fa esattamente quello che ci si aspetta. I piloti adottano degli stili di guida molto aggressivi, ma non danno mai vita a situazioni troppo difficili o frustranti. La loro abilità mantiene un livello di emozione costante in ogni partita e la competizione è sempre equilibrata e divertente.

Come prevedibile, *Need for Speed: Undercover* ha anche una ricca modalità multiplayer online, nella quale spiccano le







I salti, nelle strade di Tri-city, sono all'ordine del giorno.



Far cadere certe strutture permette di creare ostacoli che bloccano gli inseguitori.

TURBO

Il classico turbo non è disponibile all'inizio del gioco, e può essere acquistato non appena si sblocca un'officina. È una scelta bizzarra, che potrebbe confondere i giocatori meno esperti.

MUSICA GIOVANE

Come sempre, *Need for Speed* è accompagnato da una selezione di canzoni "da corsa", che spaziano dalle schitarrate del rock alle cavalcate elettroniche della drum'n'bass: si fanno nomi prestigiosi come Prodigy, Tricky e Justice. La scaletta è senza dubbio azzeccata e perfetta per lo spirito del gioco.

PRESTAZIONI

Il motore grafico di *Need for Speed: Undercover* è ben realizzato e permette di ottenere una buona fluidità e un livello di dettaglio decoroso, anche su PC con configurazioni non eccelse. Abbiamo provato a impostare i dettagli grafici sui livelli massimi e, con un Core Duo a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e una GeForce 8800GT 512 MB, abbiamo riscontrato 45/60 frame al secondo in 1360x768.

IN OFFICINA

Di tanto in tanto, sarà saggio investire del denaro nel potenziamento del proprio veicolo, acquistando componenti migliori e oggetti utili come il NOS (il classico turbo, non installato sulle prime vetture che si ricevono). Secondo le proprie esigenze, sarà possibile scegliere personalmente i pezzi da montare, oppure risparmiare tempo richiedendo un potenziamento veloce, che installerà automaticamente delle componenti per migliorare una delle caratteristiche dell'auto a scelta del giocatore.



partite in stile "Guardie e ladri", in cui due squadre di quattro persone si affrontano, alternandosi nei ruoli di poliziotti e criminali. In fase di recensione abbiamo incontrato poca gente sui server, ma abbiamo partecipato a partite con poco lag e la porzione online del gioco sembra stabile e ben realizzata. Come sempre, il vero successo del multiplayer si vedrà solo col tempo, ma le premesse sono interessanti.

Anche dal punto di vista grafico, questo episodio della serie non delude, con degli ottimi modelli poligonali, un buon livello di dettaglio e un uso smisurato degli effetti di sfocatura e di luce che, insieme alle particolari tonalità di colore scelte, conferiscono a *Undercover* un look unico, a metà tra il realismo e l'esagerazione grafica di un fumetto americano.

L'unica pecca, tutto sommato perdonabile, riguarda la sensazione di velocità: pur essendo più che sufficiente, non è perfettamente costante. Di tanto in tanto, quando non ci sono vetture in strada e mancano i punti di riferimento esterni al tracciato, il perenne effetto di sfocatura che circonda lo schermo comunica quasi dei rallentamenti, quando in realtà la vettura sta correndo a velocità folli. Non è un problema grave, anche perché tende a scomparire nel turbinio d'azione che caratterizza tutti gli eventi, ma i più pignoli lo noteranno di sicuro.

In questo frangente si sarebbe potuto fare un po' di più. Certo è che EA e Black Box hanno svolto un lavoro di prima qualità, e che questo episodio della serie merita di far parte della collezione di tutti gli appassionati di corse non simulative. Attenzione, però, perché nonostante l'indiscutibile qualità di *Undercover*, siamo pur sempre alle prese con un classico *Need for Speed*. Anche tenendo conto della qualità raggiunta dagli sviluppatori, lo spirito del gioco è sempre lo stesso, e potrebbe stancare chi ha messo le mani sugli ultimi episodi della serie. Ma non sempre la mancanza di innovazione è un crimine, e non possiamo biasimare EA per aver proseguito sulla scia di un prodotto di successo.

In ogni caso, *Undercover* rimane un ottimo *Need for Speed*, che darà soddisfazioni a chiunque apprezzi la velocità e le atmosfere in stile "Fast and Furious".

Fabio Bortolotti



IN ALTERNATIVA...

GTR 2, Set 06, **9**
Un titolo raffinato ed estremamente simulativo.

FlatOut Ultimate Carnage, Ago 08, **7**
Un gioco di corse centrato sugli incidenti e sulla distruzione.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Black Box** ■ Distributore **Leader; Cidiverte** ■ Telefono **0332/874111; 199106266** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.needforspeed.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3,2 GHz, Scheda 3D 128 MB, 1 GB RAM, DVD, 6 GB HD**
- Sis. Cons. **CPU 3,2 GHz, Scheda 3D 256 MB, 2 GB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- **Vario e divertente**
- **Ben calibrato**
- **Ottima presentazione**

- **Sensazione di velocità altalenante**
- **Non molto innovativo**
- **Non molto realistico**

***Undercover* è un ottimo episodio della serie *Need for Speed*, che compensa con delle meccaniche di gioco divertenti e ben calibrate la relativa mancanza di innovazione. Consigliato a tutti gli appassionati di corse non simulative.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	MULTIPLAYER
8	8	8	8	9	7




GTA è un gioco estremamente violento e con scene che non sfigurerebbero in un film di Tarantino.



Sparare dai veicoli, grazie al buon uso del mouse, è più comodo che mai.

GENERE: AZIONE

GRAND THEFT AUTO IV

Dopo tanti anni, Rockstar ci riporta nella vecchia Liberty City.

IN ITALIANO, MA NON TUTTO

Tutto il parlato di *GTA IV* è in inglese, mentre il testo su schermo e i sottotitoli sono stati tradotti in un ottimo italiano. In inglese sono rimasti la maggior parte dei siti Internet, ossia quelli non essenziali al proseguimento nella trama, mentre i programmi televisivi non sono stati sottotitolati. Come da tradizione in *GTA*, per godersi al 100% il raffinato humour di Rockstar è consigliata una buona conoscenza dell'inglese.



RADIO INDIPENDENCE

Sfruttando gli MP3 sul vostro disco fisso, avrete modo di scegliere la scaletta di Indipendence FM, una nuova stazione radio disponibile solo su PC. A parte questo, le radio predefinite del gioco spaziano tra tutti i generi musicali, dall'elettronica al punk hardcore.

"SE tutto deve rimanere com'è, è necessario che tutto cambi." Queste parole, prese in prestito da "Il Gattopardo", descrivono perfettamente la storia dello sviluppo di *Grand Theft Auto IV*.

Dopo il successo di *San Andreas*, erano in molti a interrogarsi sul futuro della storica serie di Rockstar. Nel 2001, *GTA III* (il primo episodio in 3D) aveva dato vita a un'intera città in cui il giocatore aveva piena libertà di dedicarsi a ciò che voleva, anche ignorando le missioni predefinite. Poi *Vice City* e *San Andreas* avevano fatto tesoro di quella formula, elaborandone gli elementi fondanti e creando un'esperienza priva di vincoli di sorta. Pian piano sono stati introdotti gli elicotteri, le moto, le barche, gli aerei e si è addirittura arrivati ai lanci con il paracadute e alle pedalate in BMX. Dalla piccola Liberty City degli albori si era passati alla sconfinata regione di *San Andreas*, con tre grandi città collegate da una zona di campagna tutta da esplorare. In buona sostanza, Rockstar aveva portato alle estreme conseguenze le idee alla base di *GTA III* e un'ulteriore espansione avrebbe rischiato di annoiare persino i fan della serie. Insomma, perché il nome di *GTA* mantenesse il suo prestigio, erano necessari tanti cambiamenti a tutti i livelli. Ecco, dunque, il nuovo titolo, con quel *IV* ben in vista che la dice lunga sulle ambizioni dei programmatori. Con *GTA IV* la serie volta pagina e, per la prima volta, è costretta a misurarsi non solo con la concorrenza, ma anche con il suo glorioso passato. Prendendo il coraggio a due mani, gli sviluppatori hanno riprogettato la struttura del gioco, mantenendone lo spirito, ma ritoccandone svariati parametri. Sbagliare era fin troppo facile e, considerando l'enorme attesa creatasi tra i giocatori, un risultato mediocre sarebbe stato accolto con una vera e propria sassaiola. Ma la classe non è acqua, e possiamo affermare che Rockstar è riuscita nella sua ardua impresa. *GTA IV* non è rivoluzionario come i predecessori, ma con vari espedienti riesce ad attualizzare una formula per certi versi un po' datata, regalando un'esperienza fresca e coinvolgente. Le novità e le modifiche riguardano tutto il gioco, coinvolgendo aspetti evidenti come la grafica e altri più sottili, come il sistema di guida e di combattimento. Sin dal primo avvio, infatti, faticherete a riconoscere il buon vecchio *GTA* e vi stupirete dell'audace cambio di direzione adottato da Rockstar. L'introduzione, impreziosita da dei titoli di testa che non sfigurerebbero in un film, ci mostra una Liberty City sordida e malfamata. I colori accesi e vivaci di *San Andreas* hanno lasciato spazio a tinte fosche, e tutti i dettagli puntano più al realismo che alla caratterizzazione. Anche i dialoghi hanno compiuto un significativo salto di qualità, ed è evidente che gli attori hanno lavorato a stretto contatto con gli sviluppatori per dare vita a scene divertenti e credibili.

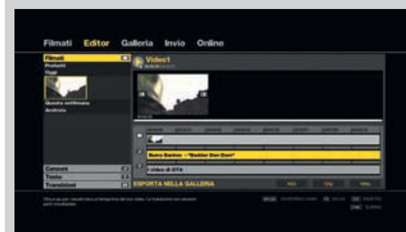


> "Sono i dettagli a rendere così vera la Liberty City di *GTA IV*"

Il bello, però, viene non appena si prende il controllo dell'inquadratura e si iniziano a osservare con calma le tante strade della città. Tutto è pieno di dettagli e gli edifici sono realizzati con uno stile architettonico impeccabile, che riproduce fedelmente quello dei vari quartieri di New York. Anche se la mappa può sembrare più piccola di quella di *San Andreas*, basta farsi un giro per capire che ci sono molti più luoghi da visitare, e che la viabilità della città è stata sviluppata con un'attenzione particolare al realismo. Ci sono decine di viali e di

REGISTI IN *GTA*

In qualunque momento del gioco, magari dopo essersi esibiti in qualche manovra degna di nota, è possibile premere F2 per immortalare le proprie prodezze in un replay. In seguito, grazie al nuovo editor di video esclusivo della versione PC di *GTA IV*, avrete modo di modificarlo e di affiancarlo ad altri filmati, scegliendo una colonna sonora a piacimento e montando le sequenze con vari effetti come le dissolvenze. Il tutto, in omaggio agli onnipresenti dettami del Web 2.0, potrà essere condiviso con gli altri utenti attraverso Internet. Siamo curiosi di vedere cosa riusciranno a combinare i fan del gioco, che con i precedenti episodi avevano realizzato spettacolari video di stunt e acrobazie.





Le vedute di Liberty City sono una gioia per gli occhi, anche grazie alla profondità di campo.

SALVATAGGI
Il gioco salva automaticamente dopo ogni missione completata e, visitando i rifugi sparsi per la città, è possibile salvare a proprio piacimento. Come nei precedenti episodi, però, non sono disponibili né salvataggi né checkpoint di ogni tipo durante lo svolgimento delle missioni. In pratica, se vi fate ammazzare, dovete ricominciare da capo.





Il profilo notturno di Liberty City ricorda da vicino quello di New York.

MULTIPLAYER
La versione PC di *GTA IV* offre una modalità multiplayer rinnovata rispetto alle console. Ve ne parleremo nel dettaglio in futuro. Per il momento, possiamo solo anticiparvi che saranno supportate partite per ben 32 giocatori: in uno dei prossimi numeri di GMC, troverete una esauriente recensione del comparto multiplayer nella rubrica Next Level.

UNA MISSIONE TIPO

GTA IV è così vario che descrivere "lo scopo del gioco" è quasi impossibile: in generale, dovrete compiere delle "missioni", che portano la "longevità" del gioco ad almeno 30 ore. Con quelle secondarie, arriverete senza problemi oltre le 50 ore. Di seguito, vi raccontiamo una missione tipica, senza rovinarvi troppe sorprese, per darvi un'idea di ciò che vi aspetta nel gioco vero e proprio. Se vi sembra un film d'azione tra i migliori mai realizzati, e dove siete i protagonisti, abbiamo ottenuto l'effetto che volevamo!

Niko si reca da uno dei suoi datori abituali datori di lavoro, che lo coinvolge in un colpo a una banca. Dopo aver guidato fino al punto di incontro con gli altri criminali, Niko raggiunge la banca, dove fa irruzione e va a recuperare il malloppo nella cassaforte. Come prevedibile, la polizia arriva a spron battuto, spiegando anche le forze speciali (indicate da un livello di sospetto con 4 stelline su 6). Niko e i suoi compari scappano attraverso la metropolitana, uccidendo decine di agenti, e poi tentano l'ultima fuga a bordo di un mezzo. Affinché la polizia abbandoni l'inseguimento, è necessario uscire dal suo raggio d'azione, che è direttamente proporzionale al livello di sospetto. Dopodiché, Niko è pronto per un'altra missione!



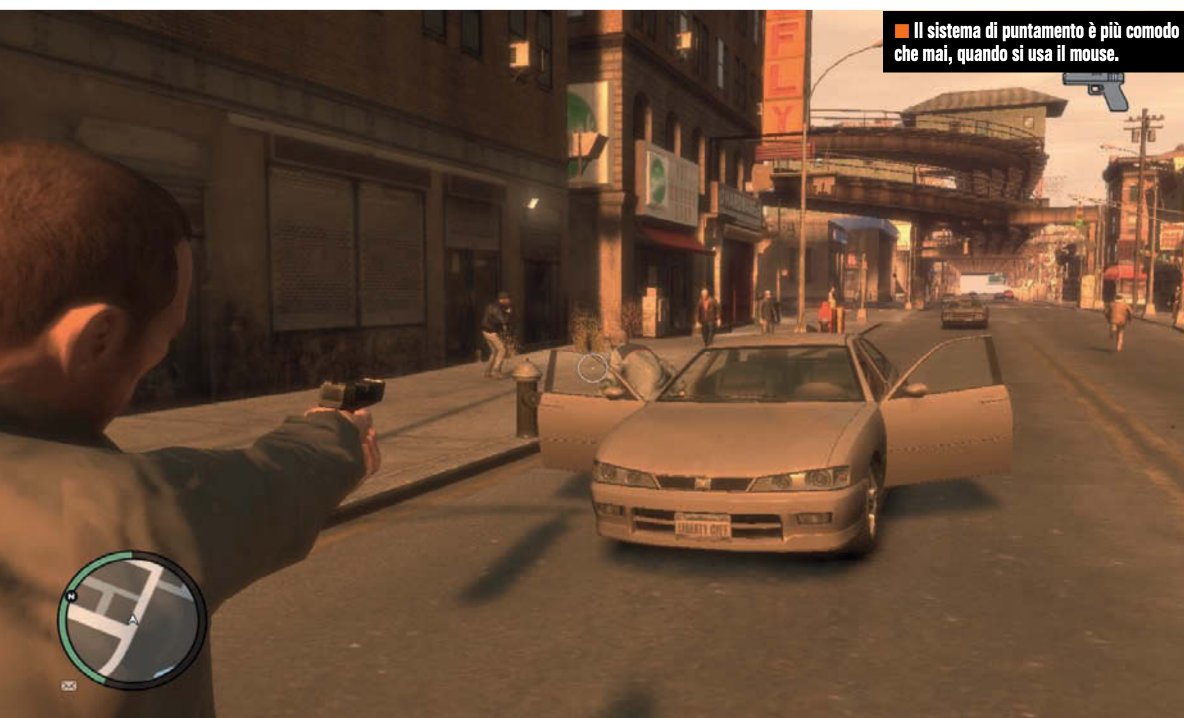
Anche al tramonto, Liberty City mantiene tutto il suo fascino.

vicoli, tutti traboccanti di insegne e locali di ogni tipo, dagli innocenti fast-food ai piccanti club a luci rosse. Dulcis in fundo, il traffico e i movimenti della gente sono i più verosimili che si siano mai visti in un videogioco di questo genere, e cambiano continuamente secondo il momento del giorno e delle condizioni climatiche.

In buona sostanza, tutto quel che si vede su schermo è stato ripensato da zero, e il risultato è a dir poco eccellente. Su PC esistono molti giochi con una grafica più realistica e impressionante, ma è la prima volta che una simile qualità viene applicata a un mondo completamente aperto, in cui non è possibile caricare a priori tutte le texture e gli elementi del livello. Oltre ai dati estetici, quel che più ci ha colpito sono state le modifiche fatte alle meccaniche di gioco che, per forza di cose, hanno dovuto adottare soluzioni inaspettate e trovare nuovi equilibri. Il primo esempio riguarda il modello di guida, senza dubbio uno degli aspetti più importanti di *GTA*. In passato ci eravamo abituati a vetture leggere, che si muovevano sull'asfalto lisce come ferri da stiro. Ora, ogni auto ha un peso ben definito, che si riflette sulle frenate e sulle sospensioni. I veterani della serie saranno costretti a imparare di nuovo come si sta al volante, e scopriranno un utilizzo della fisica saggio e non eccessivo. Siamo ancora lontani dalle simulazioni, ma il modo in cui la forza di gravità e l'inerzia influenzano ogni curva è un passo avanti.

Le sparatorie e i combattimenti, un tempo limitati a un semplice punta e spara, sono regolati da un intelligente sistema dedicato alle coperture, che permette di ripararsi dai colpi nemici con

E LA PROTEZIONE?
Al momento di andare in stampa, non abbiamo notizie ufficiali riguardanti il sistema di protezione adottato da *GTA IV*. Di conseguenza, vi consigliamo di controllare la scatola del gioco, prima di acquistarlo.



Il sistema di puntamento è più comodo che mai, quando si usa il mouse.







Solo alcuni dei locali che si vedono possono essere visitati, ma la quantità è sensibilmente aumentata rispetto agli scorsi episodi.

IL TELEFONINO

Non pago di essersi impossessato delle nostre vite nel mondo reale, il telefonino ha colonizzato anche *GTA IV*, diventando un elemento centrale delle meccaniche di gioco. Il nostro Niko dispone di un cellulare sin dall'inizio della partita, utilizzabile in molti modi. Oltre a gestire alcuni menu di gioco, il telefono permette di ricevere chiamate e SMS dai vari personaggi, spesso ottenendo interessanti proposte di lavoro. Oltre a questo, il cellulare serve anche a invitare amici e fidanzate a uscire, a usare dei trucchetti sporchi (per esempio, chiamando il 911 per far arrivare una volante della polizia e rubarla), o a riavviare rapidamente una missione dopo averla fallita.



SEGRETI DA SCOPRIRE

Come i precedenti episodi della serie, *GTA IV* è zeppo di piccoli segreti da trovare, come per esempio le acrobazie uniche e i piccioni da eliminare a colpi di pistola. In ogni caso, vi basterà girovagare a caso per Liberty City, per imbattervi in qualcosa di interessante da fare.

la semplice pressione di un tasto. Ogni scontro a fuoco, di conseguenza, può essere affrontato in più modi e premia gli attacchi più ragionati e pianificati. In particolare, la versione PC abbandona il sistema di puntamento semiautomatico visto su console e si avvale appieno delle potenzialità del mouse. Nonostante sia possibile utilizzare un controller analogico, tutto il sistema di controllo è stato adattato con perizia ai nostri standard e garantisce un livello di precisione più elevato e soddisfacente. Di conseguenza, le missioni complesse risultano meno frustranti e la curva di difficoltà si rivela dolce e ben calibrata.

Lo scopo principale, come sempre, è quello di farsi strada nella scena criminale della città, avendo a che fare con loschi

> "La versione PC è superiore a quella per console"

figuri che pagheranno il nostro Niko Bellic in cambio di furti, omicidi e altre attività illecite. Con queste premesse, il giocatore viene calato in una Liberty City più grande che mai, dove potrà affrontare decine di missioni (alcune fondamentali per la trama, altre secondarie) o godersi a modo suo lo stile di vita americano. Ci sono amici con cui trascorrere serate nei night club o nelle sale da biliardo, e leggiadre fanciulle da corteggiare con cene e serate romantiche.

Come sempre, *GTA* si rivela il gioco perfetto per chiunque voglia svagarsi anche solo per una decina di minuti, rubando un paio di auto e seminando il panico nella città con inseguimenti mozzafiato con la polizia. Nelle sessioni di gioco più prolungate, oltre alle varie missioni, ci sono tante zone da esplorare, macchine da collezionare e gare clandestine da affrontare. I più raffinati avranno modo di andare in giro per negozi a comprare vestiti e accessori di abbigliamento, che influenzeranno le reazioni delle fidanzate e degli altri personaggi. Mano a mano che si prosegue, poi, si scoprono chicche quali la connessione a Internet, che offre un servizio di posta elettronica (necessario per il completamento di alcune missioni)



Liberty City di notte è un trionfo di luci e colori.

TAXI!

Che i taxi siano presenti in *GTA* non è una novità, ma l'uso che ne viene fatto in questo quarto capitolo è particolarmente intelligente. Liberty City è molto grande, e i più pigri potranno chiamare un taxi per farsi portare dove preferiscono. Il viaggio potrà essere istantaneo, con una semplice pressione di Invio (che costerà qualche dollaro extra, però), oppure velocizzato incitando il guidatore a pigiare sul pedale dell'acceleratore. All'inizio, avrete voglia di guidare per conto vostro, ma nelle fasi più avanzate della vostra partita scoprirete la comodità e il lusso di farsi portare a spasso per Liberty City.



SCHIAVI DEL GPS

Orientarsi a Liberty City non è facile, specie a inizio partita. Per ovviare a questo problema, Rockstar ha implementato un potente GPS in ogni vettura, in grado di indicare la strada più rapida per raggiungere gli obiettivi. Non abusatene, però, o come nel mondo reale non imparerete mai a riconoscere le strade.

POLIZIOTTI PER UN GIORNO

Chiunque sia abbastanza audace da rubare una vettura della polizia, in *GTA IV* potrà accedere al computer di bordo, che contiene dettagli su tutti i criminali ricercati a Liberty City. Questa funzione, oltre a risolvere un paio delle missioni principali, permette di attivare una serie di incarichi secondari, in cui il buon Niko si comporta come un bizzarro tutore della legge. Dettagli come questo fanno intuire la colossale quantità di contenuti, quasi "nascosti", presenti nel gioco.





Che *GTA* sarebbe, senza seminare il panico guidando come dei pazzi nei parchi pubblici?

SCENE DI INTERMEZZO

L'unica magagna che abbiamo incontrato in fase di recensione riguarda alcune scene di intermezzo. Quando si gioca alle risoluzioni più alte, sembra che le sequenze precalcolate abbiano subito un upscaling abbastanza brutale e risultano, paradossalmente, meno nitide e dettagliate del gioco vero e proprio.

e una miriade di siti, tutti traboccanti di citazioni dal mondo reale e di contenuti spassosi e spregiudicati. I più pigri si adageranno mollemente sul divano di casa, facendo zapping e gustandosi i tanti programmi televisivi pensati da Rockstar, uno più divertente e dissacrante dell'altro.

La quantità di possibilità è così ampia che, probabilmente, non avrete voglia di provare tutto quello che si può fare. Come in una vera città, deciderete cosa più vi aggrada e troverete sempre una forma di intrattenimento adatta ai vostri desideri. In un certo senso, sono proprio i piccoli dettagli a rendere così vera la Liberty City di *GTA IV* e non possiamo che levarci il cappello davanti all'abilità degli sviluppatori, che si riconfermano i maestri indiscussi del genere che loro stessi hanno inventato, anni fa.

Dal punto di vista tecnico, la versione PC è senza dubbio superiore a quella per console, soprattutto grazie al supporto di risoluzioni più alte dei classici 720p (ovvero, 1280x720) di Xbox 360 e PS3. A questo punto, però, è importante addentrarsi nel pericoloso campo minato dei requisiti di sistema. Il minimo indispensabile per giocare è un PC abbordabile, ma comunque ben aggiornato, mentre le specifiche consigliate da Rockstar sono decisamente alte e, probabilmente, fuori dalla portata di molti giocatori. In ogni caso, avendo a disposizione una macchina potente, *GTA IV* è una gioia per gli occhi, forte anche di una fluidità ben superiore ai 30 frame al secondo scarsi che caratterizzavano le versioni per console.

La natura dei PC, inoltre, ha permesso a Rockstar di concentrarsi maggiormente sulla creazione di una comunità online, con il servizio "Rockstar Social Club" (di cui parleremo nel dettaglio in un futuro appuntamento con la rubrica Next Level) e con un nuovo editor per la creazione di video – e la possibilità di condividere i propri capolavori con altri utenti in giro per il mondo. Le potenzialità di questo sistema sono enormi, anche grazie alla comoda interfaccia che consente di unire diversi replay dando vita a sequenze più complesse e articolate. Come era successo per tutti e tre i precedenti episodi, poi, c'è la possibilità che nascano dei Mod amatoriali, ottimi per personalizzare ulteriormente la propria esperienza di gioco e mantenere vivo l'interesse anche dopo aver completato tutte le missioni.

Rendiamo onore alla maestria di Rockstar, che è stata in grado di creare un titolo all'altezza delle nostre aspettative, dando vita a una versione PC curata nei minimi dettagli. Abbiamo aspettato tanto per averla, ma ora che è arrivata sappiamo che la nostra attesa non è stata vana.

Fabio Bortolotti



IN ALTERNATIVA...

Far Cry 2, Dic 08, 9
Il mondo libero (nel senso dell'esplorazione) dell'Africa, tonnellate di mercenari e decine di missioni, per un FPS "alla *GTA*".

Need for Speed: Undercover, Nat 08, 8
Un gioco concentrato solo sulla guida, ma con una struttura aperta come quella di *GTA*.

info ■ Casa **Rockstar** ■ Sviluppatore **Rockstar North** ■ Distributore **Take Two** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 49** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.rockstargames.com/IV**

specifiche tecniche
- Sis. Min. Core 2 Duo 1,8 GHz (o AMD equiv.), 1 GB RAM (1,5 GB sotto Vista), Scheda 3D 256 MB (nVidia 7900, ATI X1900), DVD, 16 GB HD
- Sis. Cons. **Core 2 Quad 2,4 GHz (o AMD equiv.), 2,5 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 18 GB HD**
- Multiplayer **Internet**

+ Città enorme e dettagliata
+ Meccaniche di gioco equilibrate
+ Sistema di controllo adatto ai PC

− Qualche problema in alcune scene di intermezzo
− Requisiti elevati
− Salvataggi poco flessibili

***Grand Theft Auto IV* è un grande episodio della serie, in cui Rockstar è riuscita a rinnovare il suo brevettato sistema di gioco senza snaturarne lo spirito. Consigliato a tutti, naturalmente considerando l'indicazione del PEGI.**

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
9	8	9	9	8	9





Oltre ai classici nemici, Lara si imbatterà anche in mostri molto ingombranti.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Lara Croft, dopo tanti anni, è ancora in forma come nel primo episodio.

IN ITALIANO

Tomb Raider: Underworld **è interamente tradotto e doppiato in italiano. La traduzione contiene alcune piccole sviste, quasi tutte perdonabili, mentre il doppiaggio è di ottima qualità.**



LA signorina Lara Croft, dopo essere caduta in disgrazia con un paio di episodi a dir poco infelici, è ufficialmente tornata sotto i riflettori del palcoscenico videoludico.

I programmatori di Crystal Dynamics hanno letteralmente salvato la sua immagine, azzeccando una terna di titoli in grado di risollevarne la reputazione e rilanciando gli elementi di gioco che l'avevano trasformata in una vera e propria star dei poligoni.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Dopo i divertenti *Tomb Raider Legend* e *Anniversary*, ottimo remake del primo episodio, gli sviluppatori hanno pensato bene di dare vita a un gioco centrato al cento per cento sui punti forti di Lara. Il carisma, l'esplorazione acrobatica e le ambientazioni suggestive. In *Underworld* tutti i tratti distintivi della serie sono espressi al meglio e riescono a spiccare nel panorama dei videogiochi moderni nonostante, per certi versi, siano legati a concetti datati e superati.

Lo scopo del gioco, dunque, è sempre lo stesso, e orbita intorno alla bella protagonista e alle sue avventure archeologiche. Ci si immerge in luoghi evocativi e dimenticati dall'umanità, addentrandosi in templi antichi alla ricerca di segreti proibiti. Le risorse principali per farsi strada sono l'ingegno, necessario a risolvere i tanti enigmi sparsi per i livelli, e una buona agilità per districarsi tra trappole e piattaforme instabili. Di tanto in tanto, spunta qualche pittoresca creatura da eliminare a colpi di pistola, con delle sezioni di combattimento semplici e veloci.

In buona sostanza, è sempre il solito *Tomb Raider*. Eppure, appare evidente che la qualità degli ingredienti usati è migliorata di gran lunga. Il primo impatto con *Underworld* è spettacolare, grazie a una grafica valida tanto dal punto di vista tecnico quanto da quello stilistico. I colori sono vividi e vibranti, e tutto il mondo di gioco trabocca di dettagli pregevoli.

> **"Il primo impatto con *Underworld* è spettacolare"**

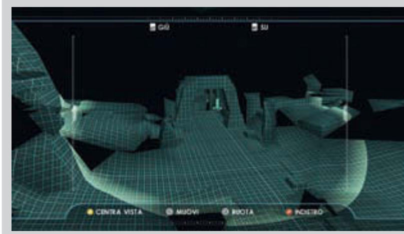
Prima si nota la bellezza delle strutture architettoniche, complesse e grandiose, e poi si fa caso alle foglie, agli animali tropicali e al realismo con cui sono resi i vari materiali.

Tutto è curato nei dettagli, e nulla è lasciato al caso. Crystal Dynamics, in particolare, si è concentrata sui movimenti di Lara, concepiti per superare le classiche limitazioni dei videogiochi. La nostra eroina ha a disposizione un ampio ventaglio di animazioni, che si attivano in vari momenti secondo le situazioni. Quando corre contro un muro, invece di continuare a muovere le gambe senza riuscire a oltrepassare la parete, mette le mani avanti, fermandosi e scuotendo la testa. Analogamente, secondo la precisione con cui verranno affrontati i salti, Lara si aggrapperà in modi diversi alle sporgenze, risultando più realistica e naturale. La qualità delle animazioni e il modo in cui si alternano, interagendo con l'ambiente e le strutture, ricorda da vicino quanto abbiamo visto in *Assassin's Creed*, e rende ogni partita a *Underworld* più coinvolgente e appagante. Ironicamente, è proprio tale qualità a far risaltare le piccole pecche di questo sistema, che di tanto in tanto emergono impietosamente. In ogni caso, a parte questa nota di pignoleria, possiamo affermare che la nostra Lara non è mai stata così bella, e che i grafici hanno svolto un lavoro di prim'ordine.

L'altro aspetto centrale di *Tomb Raider*, come sempre, riguarda la struttura dei livelli. Per buona parte del gioco, infatti, ci troveremo a saltare da una parete all'altra, ingegnandoci per raggiungere le zone più alte e per superare i vari ostacoli. Da questo punto di vista, il lavoro di Crystal Dynamics vive di alti e bassi. Partendo dal presupposto che tutti i livelli sono divertenti e godibili, è impossibile

TECNOLOGIA AMICA

La nostra Lara avrà sempre a portata di mano il suo immancabile palmare che, oltre a fornire informazioni di tutti i tipi e a spifferare qualche suggerimento sugli enigmi, permetterà di effettuare una scansione della zona circostante. Utilizzandola, sarà più facile individuare le aree da visitare e, soprattutto, ritrovare la strada quando ci si è smarriti.




La resa di materiali come la roccia è molto efficace.



ACQUA E FANGO
Esplorando le rovine del gioco, Lara finirà per bagnarsi e sporcarsi i vestiti. Le sue gambe e i suoi abiti rifletteranno questo cambiamento, e si puliranno solo con dei bei tuffi in acqua.




Le fiamme sono ben realizzate e creano ottimi effetti di luce.

MONDO PERSISTENTE
Una delle finezze di *Underworld* riguarda la persistenza delle impronte nei livelli. All'inizio sembra solo un dato estetico, ma poi si realizza come il tutto torni estremamente utile per orientarsi nelle rovine.

POLIGONI SEXY

Buona parte del fascino di Lara deriva dalle sue forme procaci e, nel corso degli anni, abbiamo visto tante evoluzioni del suo modello poligonale. Con *Underworld,* Crystal Dynamics è riuscita ad azzeccare un equilibrio vincente, e la nostra bella eroina si trova nel giusto mezzo tra le proporzioni del realismo e alcune piccole esagerazioni stilistiche (i seni abbondanti e le labbra, giusto un po' più carnose del normale). Anche i movimenti e le animazioni, sia in gioco, sia nelle sequenze, riescono a far risaltare il carisma di Lara. Insomma, anche se tante nuove protagoniste donne si stanno affacciando sul proscenio dei videogiochi, Lara Croft è sempre Lara Croft.




Le ambientazioni subacquee sono tante, ma non ci sono limiti di fiato e di tempo.

MATERIA REALE
Un dei grandi pregi del motore grafico è il modo in cui riesce a rendere i vari tipi di materiali, trattandoli diversamente secondo l'umidità e le condizioni di luce. La sensazione di realismo è eccellente, anche nei paesaggi aperti e ricchi di vegetazione.

non notare come, di tanto in tanto, le sfide siano troppo semplici o come, al contrario, rischino di essere frustranti e dispersive. Alcuni enigmi comportano ricerche tediose e, a volte, capita di perdersi o di non capire dove andare. In altri casi, invece, si ha la sensazione di dover affrontare un percorso obbligato, che inevitabilmente sottrae emozioni al brivido dell'esplorazione.

Si tratta di un problema di secondaria importanza, anche perché coinvolge solo determinate sezioni del gioco, che ben si mimetizzano in mezzo a tante idee valide e a una buona dose di originalità. Gli enigmi, pur basandosi sulle solite meccaniche della serie, riescono sempre a essere freschi e stimolanti, e spesso orbitano intorno a macchinari colossali e spettacolari. Grazie alla sua grafica e alla sua produzione "da film", che passa per dei dialoghi ben doppiati e delle sequenze cinematografiche ben coreografate, *Underworld* si avvicina a una pellicola d'azione hollywoodiana, e regala sorprese e imprese fuori dal mondo, tanto assurde quanto emozionanti. Inoltre, per tenere vivo il ritmo e spezzare la calma della pacifica esplorazione di Lara, sono state introdotte delle brevi sezioni al rallentatore, in cui bisogna agire d'impulso per evitare un pericolo improvviso. Un altro segnale della qualità del lavoro svolto riguarda l'intuitività delle interazioni, che non sono più segnalate da vistose icone che compaiono ogni due per tre. Si capisce sempre quali siano gli elementi rilevanti dello scenario, anche se sono ben integrati nel paesaggio.

In ogni caso, dopo le prime ore, i veri difetti di questo *Tomb Raider* iniziano a venire a galla. La struttura del gioco, pur essendo pluricollaudata, inizia a dimostrare i propri anni, e le tante piccole innovazioni non bastano a svecchiarla del tutto. Un tempo, le avventure della bella Lara erano uniche nel loro genere, mentre di recente, tra un *Prince of Persia* e un *Assassin's Creed*, abbiamo avuto modo di provare altri titoli che affrontano diversamente il suo sistema di gioco a base di salti e capriole.

Alcuni elementi, pur essendo dei classici, potrebbero venire a noia ai giocatori più esigenti, che rischiano di trovarli scontati o poco moderni. Un esempio di questo fenomeno è evidente nei combattimenti, tanto semplici quanto inutili. Anche se gli sviluppatori si sono impegnati per migliorarli, permettendo di distruggere i ripari dei nemici e inserendo una barra dell'adrenalina per effettuare colpi letali, dopo alcune


I combattimenti non sono il massimo della vita, ma si lasciano giocare.




Tante piccole scene di intermezzo si alternano nei livelli e danno a Underworld un taglio cinematografico.

SUGGERIMENTI

Vi siete persi? Vi siete intestarditi su un enigma complesso? Lara vi verrà in aiuto, se ricorrerete al vostro palmare. Potrete ricevere due suggerimenti sull'enigma in corso: il primo è una semplice imbeccata, mentre il secondo è un forte accenno alla soluzione. Non abusatene, o vi rovinerete il divertimento!

sparatorie lo sbadiglio viene spontaneo. Talvolta, i combattimenti sembrano quasi un compito noioso da svolgere prima di godersi le sezioni di esplorazione e gli enigmi, e spezzano a tutti gli effetti l'armonia del gioco. Probabilmente, però, i giocatori meno esperti e i più piccoli li troveranno piacevoli, in quanto aggiungono comunque una nota esplosiva a quello che, altrimenti, sarebbe un titolo ragionato e riflessivo. Ci sarebbe piaciuto vedere qualche variabile in più o, almeno, un sistema abbastanza complesso da garantire sfide significative a tutti i livelli. Sarebbe comunque sbagliato condannare *Tomb Raider: Underworld* per questa mancanza, anche perché, tirando le somme, le sparatorie non sono abbastanza frequenti da metterne in secondo piano i numerosi pregi.

Anche la trama si difende bene, continuando le vicende narrate in *Legend*, che potranno essere ripassate grazie a dei filmati bonus disponibili sin dall'inizio. Non è nulla di particolarmente originale, ma le improbabili peripezie mitologiche di Lara sono più che sufficienti per incuriosire il giocatore, che chiuderà volentieri un occhio sugli artifici narrativi più banali e si lascerà trasportare dal carisma della protagonista. La colonna sonora è stata composta con gran gusto,

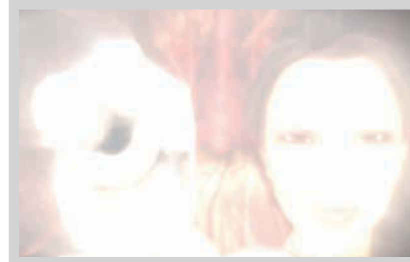
"Si avvicina a una pellicola d'azione hollywoodiana"

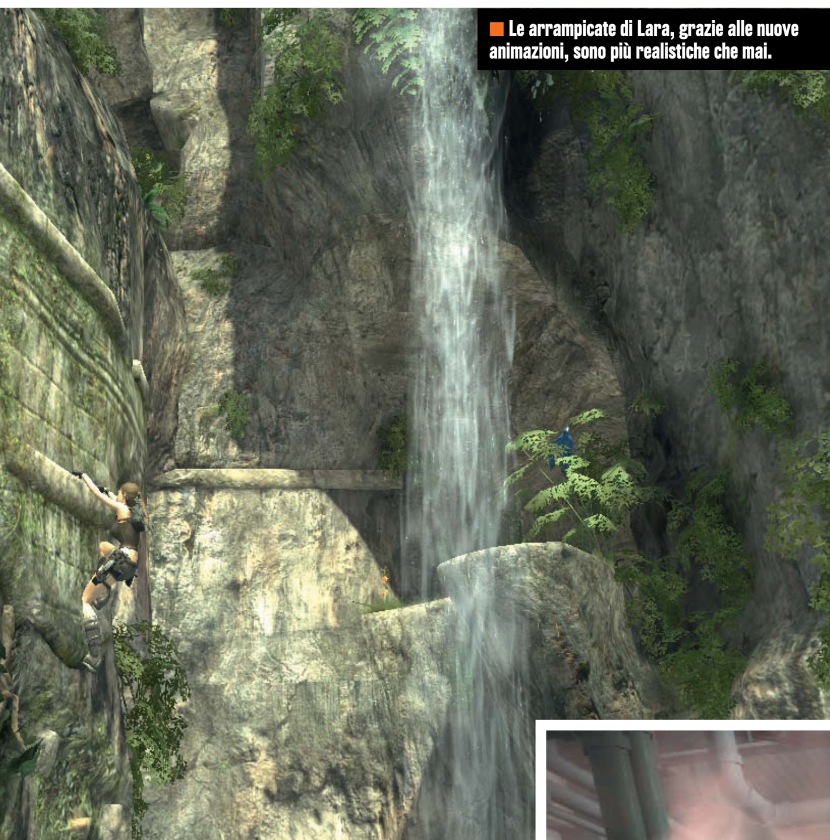
e riesce a sottolineare con efficacia i momenti più importanti e a creare l'atmosfera adatta ai suggestivi paesaggi progettati da Crystal Dynamics. Il motore grafico funziona a meraviglia, e fornisce un livello di dettaglio notevole senza bisogno di configurazioni eccessive. Gli effetti impiegati sono tanti, e rendono con grande realismo le varie superfici, gestendo con eleganza gli effetti di luce e i riflessi causati dall'acqua.

Se trascuriamo alcune incertezze nello spostamento della torcia di Lara (a volte troppo lenta nel seguire i movimenti della nostra eroina), l'unico vero problema coinvolge la telecamera. Pur non essendo disastrosa, ogni tanto si incastra nelle sezioni più anguste dei livelli, rendendo scomodi alcuni salti e infastidendo il giocatore con movimenti troppo rapidi. Fortunatamente, anche in questo caso la giocabilità non viene compromessa, visto

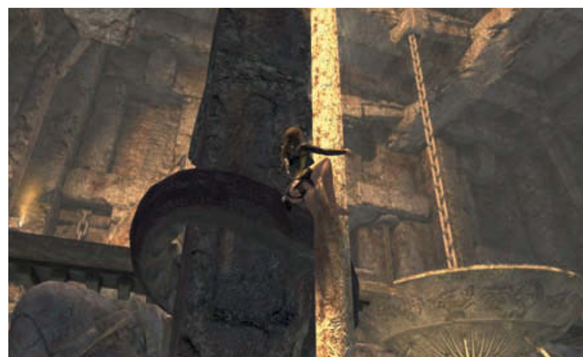
NELLE PUNTATE PRECEDENTI

Non tutti hanno giocato a fondo tutti i *Tomb Raider*, e sicuramente in pochi si ricordano tutte le peripezie avvenute nei precedenti episodi. Chiunque tenga alla trama e non voglia perdersi nessun dettaglio avrà a disposizione una serie di filmati riassuntivi, che ripercorrono gli eventi chiave degli ultimi capitoli della serie. Inoltre, progredendo nel gioco e trovando i numerosi tesori nascosti, si sbloccheranno contenuti aggiuntivi, come costumi, disegni, bozzetti e filmati. La quantità di contenuti è notevole, e manderà in visibilio i fan della serie.





Le arrampicate di Lara, grazie alle nuove animazioni, sono più realistiche che mai.





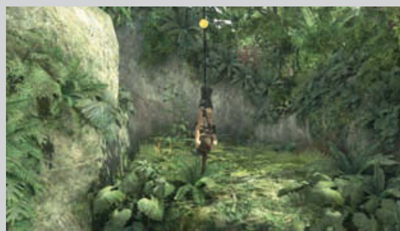
I paesaggi di *Underworld* tolgono il fiato, e fanno venire immediatamente voglia di vacanze.

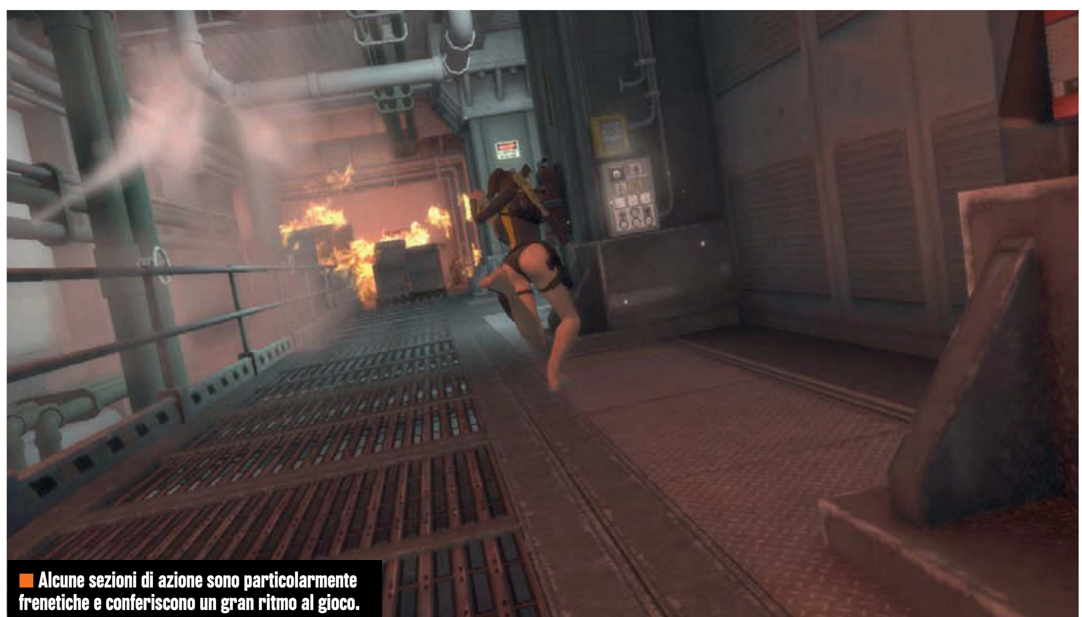
CONTROLLER ALLA MANO

Giocare con tastiera e mouse è possibile e, pur rendendo complessi alcuni passaggi, permette di godersi appieno il gioco. L'utilizzo di un controller è consigliato, ma assolutamente non obbligatorio.

MEGLIO DI TARZAN

Anche questa volta, la nostra Lara avrà a disposizione un versatile rampino, da usare per superare certi ostacoli e per risolvere alcuni enigmi. Si attacca solo in determinati punti, sempre molto riconoscibili, è può essere tirato verso se stessi per sfondare porte o per girare degli ingranaggi. Si tratta di un elemento di gioco interessante, che rende le sezioni d'esplorazione più varie e meno prevedibili.





Alcune sezioni di azione sono particolarmente frenetiche e conferiscono un gran ritmo al gioco.

che il fenomeno coinvolge pochi e rari passaggi.

In questa recensione abbiamo elencato tanti piccoli difetti, ma possiamo assicurarvi che il fascino di *Underworld* è tale che, con tutta probabilità, non li noterete nemmeno. Farsi prendere dall'avventura è fin troppo facile e lo stupore generato dalla bellezza dei paesaggi e dalle movenze di Lara vi farà dimenticare i problemi che affliggono il gioco. I fan della serie troveranno in questo nuovo episodio tutto quello che cercano, e saranno ben felici di vedere la nostra archeologa di fiducia in forma smagliante. Tutti gli altri, invece, troveranno un gioco d'azione di qualità, ricco di idee e sviluppato con cura per i dettagli.

Saremmo curiosi di vedere cosa succederebbe se Crystal Dynamics, dopo averci dimostrato di saper creare un eccellente *Tomb Raider* classico, si cimentasse in un episodio tutto nuovo, abbastanza audace da mantenere lo spirito della serie stravolgendone gli elementi di gioco. In attesa che si compia il miracolo, siamo comunque felici di poterci godere un altro appuntamento di qualità con la nostra Lara. Non è più una ragazzina, ormai, ma quando una signora ha stile, riesce sempre a invecchiare con classe.

Fabio Bortolotti



IN ALTERNATIVA...

Tomb Raider: Legend, Mag 06, **8**
Un'ottima avventura di Lara che si svolge prima di *Underworld*.

Tomb Raider: Anniversary, Lug 07, **8**
Un remake aggiornato del primo, storico episodio della serie.

info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Crystal Dynamics** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.tombraider.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3 GHz, 1 GB RAM (2 GB su Vista), Scheda 3D 128 MB Pixel Shader 3.0, DVD, 8 GB HD**
- Sis. Cons. **CPU dual core 2,2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 1 GB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

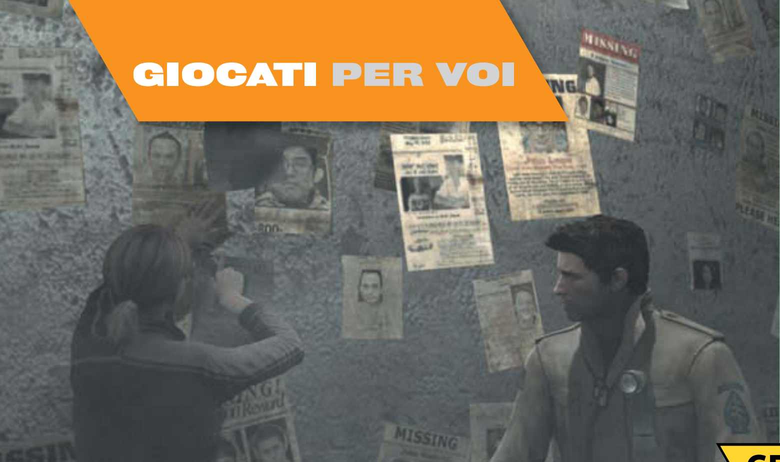
Pro:
- Grafica soddisfacente
- Molti contenuti
- Avventura emozionante

Contro:
- Alti e bassi nei livelli
- Combattimenti migliorabili
- Telecamera non perfetta

Un ottimo episodio della serie di *Tomb Raider*, non esente da difetti, ma perfetto per chiunque voglia godersi un po' di sano divertimento a base di esplorazione e poligoni sexy. Consigliato ai fan della saga, ma anche a chi non ha mai giocato con Lara.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
8	8	8	8	7	8





Il rapporto di Alex con sua madre, all'inizio in stato catatonico, diverrà cruciale più avanti nella trama.

GENERE: SURVIVAL HORROR

SILENT HILL HOMECOMING

La Collina Silente ci dà un bentornato da incubo.

IN ITALIANO, MA NON SUBITO

***Silent Hill: Homecoming*, al momento, è disponibile solo sul servizio di download digitale Steam, al prezzo di 39,90 euro e unicamente in lingua inglese. La versione italiana, distribuita nei negozi da Halifax, arriverà a febbraio, tradotta nella nostra lingua e sempre al prezzo di 39,90 euro.**

ALEX Shepherd è un veterano americano di un'imprecisata guerra (forse il Vietnam, forse uno dei conflitti iracheni), finalmente di ritorno a casa dopo un "periodo in ospedale".

La cittadina in cui sorge la sua dimora natale, Shepherd's Glen, è ora un luogo avvolto da nebbie perenni, le cui strade gelide e desolate sono popolate da creature da incubo. Case e negozi paiono abbandonati e i pochi personaggi che Alex incontra sembrano vivere in profonda depressione e lontani dalla realtà. Alex ritrova sua madre in uno stato pressoché catatonico e sia suo padre, sia (soprattutto) il suo fratellino minore, Joshua, sono scomparsi. La mente stessa del protagonista è sconvolta da incubi, in cui insegue Joshua all'interno di orrende ambientazioni che paiono scaturire dai traumi subiti "in guerra". Proprio quando sembra che le cose non possano andare peggio, Alex si trova inspiegabilmente catapultato in un altro luogo... e, forse, in un'altra dimensione: una cittadina chiamata Silent Hill.

Quinto titolo della famosa serie di survival-horror, *Silent Hill: Homecoming* è anche il primo a non essere stato sviluppato internamente da Konami. L'onore e l'onere di tale compito sono andati ai californiani di Double Helix, e c'era parecchia curiosità riguardo a come uno studio esterno (nonché americano) avrebbe gestito una serie da sempre in mani creative nipponiche. Il risultato è più che buono: i titoli di *Silent Hill* avevano espresso il massimo del proprio potenziale con la prima e la seconda puntata, ma, a partire dalla terza, avevano subito una sensibile "deriva" sia nella qualità delle trame, sia nello spirito surreale e allucinato delle atmosfere (la quarta puntata, *The Room*, era addirittura l'adattamento di un gioco iniziato come survival-horror a sé stante e, solo in fase di lavorazione, "adattato" alla mitologia di *Silent Hill*). Double Helix, probabilmente conscia di tali problemi (espressi a più riprese dai fan), produce con *Homecoming* il gioco più vicino all'originale *Silent Hill* (che, lo ricordiamo, non è mai stato pubblicato per PC, ma solo per PlayStation).

Il nostro protagonista, Alex, viene guidato con mouse e tastiera (o con un pad) alla ricerca del fratellino Joshua, attraverso vaste zone stracolme di cose che rendono la mente inquieta. Tali ambientazioni sono popolate da creature mostruose (che possono essere affrontate con una varietà di armi diverse) e da enigmi da risolvere – ma entrambe le cose, occorre sottolinearlo, sono assai rarefatte: *Homecoming*, come molti film horror, è basato più sulla "paura" che accada qualcosa, che sull'evento in sé.

> "I combattimenti sono molto violenti"

I combattimenti, per quanto sopradici, sono comunque molto violenti. A mettere in pericolo la vita del protagonista è più l'essere colto di sorpresa (evento di solito accompagnato da un bello spavento, e di conseguenza, da malaugurati secondi di panico e confusione), che la lotta vera e propria, in quanto basta un attimo di distrazione per trovarsi con i punti ferita prossimi allo zero. Detto questo, un giocatore "preparato" ad affrontare una creatura scoprirà che non è affatto difficile eliminarla. *Homecoming* consente di compiere due tipi di attacchi: "veloce e leggero" o "lento e pesante" (la rapidità dei quali è ulteriormente modificata dal tipo di arma che si impugna). Inoltre, per la prima volta nella serie, l'eroe può schivare gli attacchi degli avversari. Il risultato è che, a livello normale, un combattimento in cui *non* si viene colti di sorpresa si concretizza, spesso, in un massacro per il povero mostro. A livello "difficile" le cose sono un po' più equilibrate. Gli enigmi, in compenso, non ci sono sembrati nulla di particolare.

Ciò per cui ogni titolo della serie viene alla fine valutato, però, resta sempre la trama. In generale, è possibile dire che ogni gioco è centrato su un'idea, ma un idea così complessa, profonda e radicata nell'inconscio del protagonista, da poter essere espressa solo attraverso la costellazione di immagini, personaggi

IL SEME DELLA FOLLIA

I creatori di *Silent Hill* non hanno mai nascosto di essere stati profondamente influenzati da due pellicole cinematografiche: "Eraserhead" (1977) di David Lynch, e "Allucinazione Perversa" (1990) di Adrian Lyne. A questo secondo film, *Homecoming* fa un riferimento diretto nella scena in cui il protagonista, un soldato di ritorno dal fronte, si ritrova in un allucinante ospedale. Ma nel gioco ci sono molti omaggi anche alla pellicola "Silent Hill", tratta dalla serie e diretta da Christophe Gans nel 2006 (in particolare, l'aspetto e i movimenti delle orrende "infermiere" dell'ospedale, la rappresentazione della mostruosa "testa a piramide" e il modo con cui il mondo reale si trasforma, davanti agli occhi del protagonista, nella sua versione "oscura"). Infine, l'uso di una "varietà" di colori molto ridotta per trasmettere il senso di depressione e perdita emotiva dei personaggi ricorda "Spider", di David Cronenberg (2002), mentre gli effetti di luce "taglienti" che lacera il buio, venendo spesso filtrata con effetto stroboscopio dalle grandi pale di ventilatori e altri oggetti in movimento, sono tipici di molte pellicole di Ridley Scott, come "Alien" (1979) e "Blade Runner" (1982).





ORRORI INVOLONTARI

La versione di *Homecoming* uscita su Steam è afflitta da qualche bug di troppo. Il più fastidioso è la tendenza del programma a "perdere" alcuni dei comandi di gioco se si utilizza un joypad. Con il nostro Saitek P880, a un certo punto, è risultato impossibile far ruotare il protagonista, non importava quale fosse la combinazione di tasti assegnata, e abbiamo dovuto finire *Homecoming* con mouse e tastiera (un metodo di controllo, comunque, ugualmente funzionale). Il gioco va istantaneamente in crash se si ritorna al desktop con Alt-Tab, o se tale evento avviene a causa di qualche programma che ci manda un "avviso" (come la notifica dell'aggiornamento di un antivirus); considerate che i punti in cui si può salvare sono molto sporadici, ed ecco che un evento di questo tipo può fare perdere oltre un'ora di gioco. Infine, alcuni utenti hanno segnalato in Rete che, caricando un salvataggio, è possibile trovare il protagonista "incastrato" in un punto, senza che ci sia modo di liberarlo – anche se a noi, durante le nostre partite, non è mai capitato.





■ Il gioco fa diversi omaggi al film "Silent Hill", del 2006, inserendo, per esempio, la versione proposta dalla pellicola delle famose infermiere.



■ Minuti e minuti di pura tensione possono tradursi in un "salto" improvviso.

LA STRADA VERSO LA SALVEZZA

Com'è tradizione, *Silent Hill: Homecoming* presenta più finali. Cinque, per la precisione, uno solo dei quali viene definito "buono". Gli altri vedono Alex raggiungere diversi livelli di comprensione su quanto accaduto veramente nel suo passato (nonché nel passato della sua famiglia e della cittadina in cui abita), ma conducono comunque a una conclusione della vicenda amara e in parte irrisolta. Come omaggio al primo titolo della serie, i creativi hanno inserito un finale in cui... appare un UFO (solo chi ha giocato a *Silent Hill* potrà apprezzare questa strizzata d'occhio). A "decidere" a quale finale giungeremo, saranno le scelte morali che Alex compirà in alcuni momenti cruciali del gioco.

ed eventi (spesso simbolici) che egli incontra nel suo "viaggio". La massima espressione di tale sofisticato modo di raccontare rimane, a nostro avviso, *Silent Hill 2*, con la sua agghiacciante rivelazione finale. In *Homecoming* appare chiaro che Double Helix ha compreso tale delicato meccanismo narrativo e, fin dai primi momenti, emergono con forza, per esempio, il tema del "dualismo" (Alex e suo fratello, due gemelle sepolte in tombe separate, le cittadine altrettanto gemelle di Sheperd's Glen e Silent Hill...), della necessità di "guarire" per "tornare a casa", e della perdita o di un figlio o di una persona cara (afflizione che sembra avere colpito buona parte dei personaggi del gioco). La trama è ricca di eventi e ambienti profondamente legati alla mitologia della serie (alcuni dei quali implicano importanti scelte morali da parte del personaggio), ma è anche chiaro che la risoluzione e le rivelazioni finali sono senz'altro meno d'impatto rispetto a *SH 1* & *2*. Ciò colloca, a nostro avviso, *Homecoming* al terzo posto nella serie, come "esperienza narrativa complessiva".

Parlando dei suoi difetti, oltre a diversi bug, dobbiamo condannare il fatto che il gioco può essere salvato solo in luoghi prefissati (indicati da una runa rossa). Questi luoghi sono *molto* distanti tra loro e in un caso ci siamo accorti, osservando il tempo di gioco indicato sui salvataggi, che era trascorsa *un'ora e mezza* tra un punto di salvataggio e l'altro. A parziale sollievo c'è il fatto che tale ora e mezza può essere rigiocata, una volta che si conosce la strada, in meno di un quarto d'ora, dato che parecchio tempo viene speso nell'esplorare e nello scoprire le "cose giuste" da fare.

Punti di salvataggio più ravvicinati, uniti a qualche mostro/enigma aggiuntivo avrebbero alzato il nostro verdetto finale, probabilmente, di un punto. Siate consci di ciò, prima di addentrarvi nelle nebbie di *Homecoming*, ma anche del fatto che, dopo due episodi deludenti, il gioco ci dà finalmente di nuovo il benvenuto a Silent Hill.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

Silent Hill 2, Mar 03, 8
Un uomo torna a Silent Hill dopo aver ricevuto una lettera dalla giovane moglie... che dovrebbe essere morta da qualche anno. Probabilmente il miglior titolo della serie.

Dead Space, Dic 08, 8½
Uno dei migliori survival-horror mai apparsi su PC, ambientato nelle vaste e claustrofobiche viscere di un'immensa astronave.

info ■ Casa **Konami** ■ Sviluppatore **Double Helix Games** ■ Distributore **Steam, Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.konami.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 10 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Eccellenti effetti grafici
- Tornano le atmosfere dei primi due titoli
- Trama interessante

- Punti di salvataggio troppo distanziati
- Molto da esplorare, ma poco da fare
- Diversi bug nella versione pubblicata

I punti di forza di *Silent Hill* sono le idee e l'atmosfera, non i combattimenti o gli enigmi. *Homecoming* è un ritorno alle origini, senza la profondità dei primi due episodi, ma migliore dei successivi. Peccato per qualche bug di troppo e per i salvataggi troppo distanti tra loro.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
8	7	7	7	7	6


In questa elegante villa comincia l'avventura del nostro James Bond.


Una volta dietro un riparo, potremo mirare ai nemici con maggior comodità.

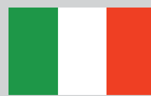
GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

007 QUANTUM OF SOLACE

Pronti a vestire ancora una volta i panni dell'agente con licenza di uccidere?

IN ITALIANO

Quantum of Solace **può vantare un'ottima traduzione integrale nella nostra lingua. Non solo menu e manuale, quindi, ma anche l'intero doppiaggio, che conta sulle voci originali del film. Insomma, un lavoro degno di una produzione cinematografica che, una volta tanto, rende giustizia all'idioma di Dante.**



IN concomitanza con l'uscita nelle sale dell'ultima fatica dell'agente segreto più famoso del mondo, Activision/Blizzard ci offre la possibilità di vestire i panni di 007 comodamente seduti di fronte ai nostri monitor.

I lettori più attenti avranno di certo notato la mancanza di una versione videoludica di "Casino Royale", fortunato esordio di Daniel Craig nel ruolo di James Bond. Poco male. L'accoppiata Treyarch-Beenox, chiamata allo sviluppo di *Quantum of Solace* per la piattaforma PC, ha pensato bene di condensare in un unico gioco i momenti salienti degli ultimi due film, cercando così di accontentare anche i fan più ortodossi dell'eroe creato dalla fantasia di Ian Fleming. Per non rovinare troppo la sorpresa, vi basti sapere che la vicenda comincerà con le avventure narrate in *Quantum of Solace*, per poi passare a *Casino Royale* grazie a un lungo flashback. Alcune ambientazioni del tutto inedite faranno, poi, da collante a una trama solida e in perfetto stile Bond.

Mesi fa, la notizia dell'utilizzo del motore grafico di *Call of Duty 4: Modern Warfare* per il nuovo *007* aveva mandato in visibilio gli appassionati del genere, speranzosi di mettere le mani su un prodotto visivamente strepitoso. Di primo acchito, però, *Quantum of Solace* non sembra recuperare al meglio la bellezza del capolavoro di Infinity Ward: fin dal livello introduttivo, la grande disparità qualitativa tra ambienti e personaggi appare evidente. Se, nel complesso, le ambientazioni se la cavano bene (grave, comunque, l'impossibilità di distruggere tutti gli elementi visibili su schermo), i modelli poligonali dei nemici lasciano molto a desiderare, sia nella fattura complessiva, sia nelle animazioni. Stesso discorso per i frequenti effetti di esplosione, teatrali ma eccessivamente finti, senza contare la pesantezza dell'insieme, capace di mettere in seria difficoltà anche un PC di fascia medio-alta.

Superato un approccio non proprio memorabile, ci tuffiamo senza timore nel cuore pulsante di questo sparatutto in prima persona, desiderosi di trasformarci

> "Il design dei livelli pecca di eccessiva linearità"

quanto prima nel fascinoso Craig. A proposito di fascino, nonostante il gioco sia quasi tutto in soggettiva, avremo modo di ammirare il volto dell'attore nelle fasi di copertura, in cui la visuale sarà in terza persona. Basterà premere il tasto E in prossimità di un muro e Bond si acquatterà pronto a sparare ai nemici da una posizione privilegiata. La già citata scarsa presenza di elementi deformabili rende le fasi di copertura fin troppo agevoli (i ripari non potranno mai essere distrutti), ma nel complesso questo accorgimento conferisce all'insieme un maggior dinamismo. Un'altra occasione per

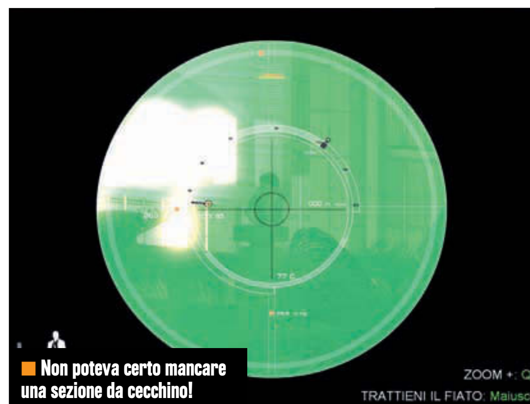
NEL DVD

All'interno del DVD demo di GMC troverete ad attendervi la versione dimostrativa di *Quantum of Solace*.

SALVATAGGI SELVAGGI

Come spesso capita negli sparatutto per console, in *Quantum of Solace* non sarà possibile salvare liberamente. Saremo così costretti, in caso di morte, a riprendere dall'ultimo check-point superato. A ben vedere, questo espediente, spesso detestato dai giocatori, può artificiosamente allungare la longevità di un prodotto di per sé decisamente breve (giusto una manciata di ore). Ah, ricordate di creare un profilo utente all'inizio della partita, altrimenti non sarà possibile salvare in nessun caso!



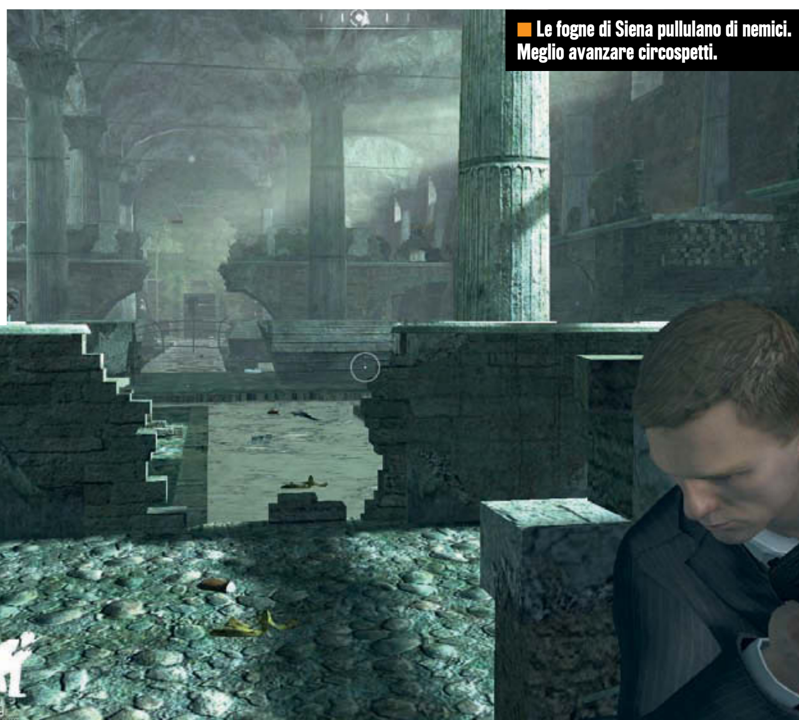


Non poteva certo mancare una sezione da cecchino!





Un tipico "quick time event": clicchiamo al centro del bersaglio per far compiere a Bond i giusti movimenti.



Le fogne di Siena pullulano di nemici. Meglio avanzare circospetti.



UN MULTIPLAYER LIVE

Per accedere alle modalità multiplayer di *Quantum of Solace* è necessario disporre di un gamertag (account) Games for Windows Live o Xbox Live. Attraverso un semplice modulo di registrazione, potremo ottenerne uno gratuitamente e lanciarci nel gioco in Rete. Metodo un po' macchinoso per alcuni, sistema decisamente "professionale" per altri. Una cosa è certa: una volta connessi, potremo affrontare su sette mappe complessive una nutrita schiera di modalità fino a dodici giocatori, comprendenti classici deatmatch, scontri a squadre e quant'altro, il tutto riletto in tipico stile bondiano. Giocando connessi col proprio gamertag, inoltre, sarà possibile conseguire 50 Achievement diversi.



In questo livello l'approccio furtivo ci faciliterà la vita.



Benché spettacolari, le esplosioni non appaiono esattamente realistiche.

QUANDO JAMES BOND DIVENTA BIONDO

Secondo film e primo videogioco per Daniel Craig, inusuale quanto algido James Bond del Terzo Millennio. Nel *Quantum of Solace* videoludico, il volto dell'attore è stato ottimamente riprodotto e, a conti fatti, appare come una delle caratteristiche grafiche più riuscite dell'intero gioco.

REGISTI ALLE PRIME ARMI

Ammettiamolo: il nome Beenox dice poco o nulla. Chiamata da Activision/Blizzard alla realizzazione dell'ultimo James Bond per PC al fianco della più quotata Treyarch, titolare unica delle versioni Xbox 360 e PS3, la software house canadese ha finalmente visto il proprio lavoro balzare agli onori delle cronache. In passato, Beenox si è quasi sempre limitata a lavori di conversione per piattaforme Windows e Mac di giochi basati su licenze cinematografiche, Spider-Man su tutti.

vedere Bond in terza persona sarà offerta dagli sporadici quick time event, minigiochi in cui dovremo premere alcuni tasti per far compiere al nostro personaggio determinati movimenti. In questi casi, il tempismo e la velocità saranno fondamentali, pena una fine anticipata dell'avventura e un poco raccomandabile sipario rosso sangue a suggellare la nostra morte.

Al di là delle variabili offerte da coperture e minigiochi, il design dei livelli di *Quantum of Solace* pecca di eccessiva linearità: pur nei frangenti apparentemente più ingarbugliati, come nel cinematografico inseguimento sui tetti di Siena, le azioni da compiere saranno spesso ingessate all'interno di un semplice schema a senso unico, con un punto di arrivo raggiungibile attraverso un solo percorso. Certo, ogni missione potrà essere affrontata seguendo modalità diverse, dall'approccio furtivo al più classico corri e spara, il tutto nobilitato da un'Intelligenza Artificiale dei nemici di buon livello, ma la sensazione di trovarsi all'interno di un lungo corridoio senza vie di uscita non abbandonerà mai il giocatore. A tutto ciò, aggiungiamo una longevità ridottissima (in cinque/sei ore sarà possibile arrivare ai titoli di coda) e le ombre cominceranno a prendere preoccupantemente il sopravvento.

La varietà assente altrove si nota, per fortuna, nell'arsenale che avremo a disposizione, degno di un vero agente segreto e comprendente, tra gli altri, pistole, fucili, lanciarazzi e granate, tutti dotati di una fisica piuttosto realistica. Un Bond che si rispetti non potrà tuttavia fare a meno di "armi" più silenziose e discrete, come il sabotaggio delle telecamere di sorveglianza e l'utilizzo di cellulari trovati qua e là per recuperare informazioni e codici di sblocco.

Tirando le somme, *Quantum of Solace* non è il capolavoro che tutti i fan di James Bond attendevano con trepidazione. Alla fine della nostra analisi, il lavoro di Treyarch e Beenox viene decisamente ridimensionato, a causa di una struttura troppo lineare e breve, con l'aggiunta di carenze grafiche che ne minano l'appeal visivo. Gli appassionati dei film di 007 riusciranno comunque ad apprezzarne le atmosfere bondiane, azzeccate e sopra le righe quel tanto che basta, ma non potranno chiudere gli occhi di fronte a uno sparatutto troppo semplice e banale per contrastare con efficacia i campioni del genere. Provaci ancora, James.

Dario Ronzoni



IN ALTERNATIVA...

Splinter Cell: Double Agent, Dic 06, 8½
Pur con uno stile di gioco votato all'approccio furtivo, la serie *Splinter Cell* resta consigliata a chi vuole vestire i panni di un moderno agente speciale.

No One Lives Forever 2, Nov 02, 8
Altro gioco non più giovanissimo, è la migliore scelta per gli amanti delle spy story.

info ■ Casa **Activision/Blizzard** ■ Sviluppatore **Treyarch/Beenox Studios** ■ Distributore **Activision IT** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 59,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.007thevideogame.com

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM, 8 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

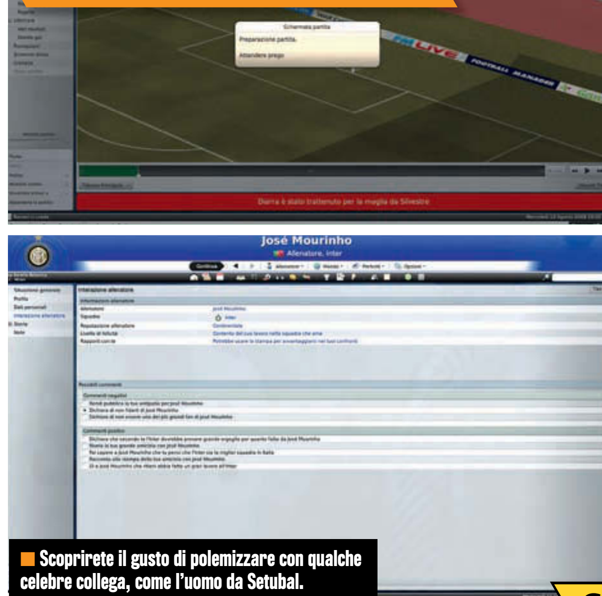
- **Atmosfera bondiana**
- **Multiplayer articolato**
- **Buona varietà di armi**

- **Troppo lineare**
- **Longevità minima**
- **Grafica non sempre all'altezza**

Il ricorso al motore grafico di *Call of Duty 4* e l'innegabile fascino di 007 avevano illuso i giocatori. A conti fatti, *Quantum of Solace* è uno sparatutto appena discreto, minato da una struttura troppo lineare e da una grafica zoppicante.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LIVELLI
7	7	7	5	7	5

6½



Scoprirete il gusto di polemizzare con qualche celebre collega, come l'uomo da Setubal.



È sempre consentito giocare nelle tradizionali visuali della serie.

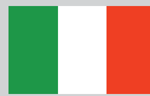
GENERE: GESTIONALE SPORTIVO

FOOTBALL MANAGER 2009

Il calcio di Sports Interactive diventa finalmente tridimensionale!

IN ITALIANO

Il gioco è completamente tradotto nella nostra lingua: manuale, scatola e testo a video.





LA miglior espressione calcistica manageriale del pianeta videoludico, *Football Manager*, si presenta per la stagione 2009 con una serie di gradite novità, soprattutto con il tanto atteso passaggio alle tre dimensioni.

Scudetto – Championship Manager 4, a suo tempo, aveva rivoluzionato la storica serie creata da Sports Interactive introducendo una visuale 2D che vedeva scorrazzare sul campo 22 piccoli cerchi e un pallone, simulando in modo convincente le tensioni e le gioie dei fatidici novanta minuti.

Da quel momento, titoli manageriali quali lo *Scudetto* affidato da Eidos a Beautiful Game Studio (dopo la separazione da Sports Interactive) e *FIFA Manager* di EA (senza scomodare la mai dimenticata serie *PC Calcio*) hanno portato ancora gli allenatori virtuali nel mondo delle tre dimensioni, ma con risultati poco convincenti. Il primo presentava una sorta di "Subbuteo" carino da osservare, ma poco realistico; il secondo proponeva una versione raffazzonata del motore grafico della serie *FIFA* con un'Intelligenza Artificiale piuttosto scontata e noiosa.

Football Manager 2009, invece, offre una riproduzione della partita 3D convincente e, al tempo stesso, gradevole. Come ci aveva confermato una delle "eminenze grigie" di Sports Interactive, Miles Jacobson, il motore grafico era già pronto da qualche anno, ma i ragazzi del team non erano ancora soddisfatti del risultato ottenuto, almeno finora.

Sin dai primi istanti di gioco, è facile restare a bocca aperta mentre si osserva il proprio undici disegnare alcune trame sul manto erboso, pronto a prodursi in un rapido contropiede o in una perfetta esecuzione della diagonale. Il realismo nelle animazioni è, per certi versi, sorprendente: i giocatori fanno dei tackle, crossano, recuperano palloni e si tuffano. Non aspettatevi, però, di vedere numeri

> "Non aspettatevi di trasformare un Gattuso in Kakà"

alla Ibrahimovic o alla Ronaldinho, sul campo di *Football Manager 2009*: per quello c'è *PES 2009*. La caratterizzazione dei calciatori è limitata al colore della pelle, alla capigliatura e a una barra di energia. Peccato non sia possibile osservare il pubblico a bordo campo durante una partita, ma speriamo di vederlo nella prossima edizione.

Dopo gli iniziali minuti di esaltazione, è facile apprezzare il lavoro certosino svolto dal team di Sports Interactive per creare delle trame e giocate realistiche, e non precalcolate come nelle simulazioni concorrenti. Il tempo passato in questi anni a sviluppare il motore 2D è decisamente servito e il risultato è ben visibile. Le richieste hardware per gustare questo *FM 2009* in versione 3D sono esigue, sia in termini di schede video, sia per quanto riguarda il processore.

Un'altra aggiunta interessante di questo nuovo episodio è la possibilità di partecipare a una conferenza stampa, concedendovi "in pasto" ai giornalisti prima e dopo ogni partita. Sarà importante rispondere attentamente, in modo da costruire un rapporto solido con le prime penne della stampa nazionale: insomma, se avete letto tutte le biografie pubblicate in questi mesi sull'allenatore di Setubal (il buon José Mourinho), sarete in grado di respingere al mittente provocazioni e speculazioni. Nel caso la dialettica non fosse il vostro punto di forza, invece, sarà sempre possibile trincerarsi dietro un classico "No comment", oppure delegare al vostro assistente quest'incombenza. Le domande, dopo un po', tenderanno a ripetersi (e, ogni tanto, ne troverete

REPLAY

Il motore di Sports Interactive per la visualizzazione delle partite in 3D permetterà al giocatore/allenatore di rivedere in qualsiasi momento le azioni di gioco della propria squadra e di altri team. Il tutto avviene sfruttando una preziosa "barra del tempo" che segnalerà le fasi salienti dell'incontro: in questo modo, potrete studiare le tattiche di gioco e i fenomeni delle squadre avversarie, come fanno gli assistenti dei vari Lippi e compagnia, nella realtà.



DEMO

Sul DVD demo di GMC, troverete una versione dimostrativa di *FM 2009* con cui potrete saggiare le novità di quest'edizione.



Potrete gustare la partita da più visuali e secondo i vostri gusti.







Serie A
Campioni - Inter

di trasferimento

dre interessate	Voci
Valencia	Pare che il Valencia sia sul punto di prendere Angelo Palombo, 26enne in forza alla Sampdoria come Mediano, Centrocampista, per €10.75M. (Worldsoccer.com)
Palermo	Potrebbe esserci un'offerta di €11.5M per portare il 27enne Elano, Trequartista del Man City, al Palermo. (Tutto Calcio italiano)
Catania	Una ignota fonte vicina alla presidenza del Catania ha reso noto l'interesse per Leonardo Ponzio, valutato €4.5M, che attualmente gioca come Mediano con il River. (Il Calcio Quotidiano di Catania)
Bologna	Una ignota fonte vicina alla presidenza del Bologna ha reso noto l'interesse per Adil Ramzi, valutato €2M, che attualmente gioca come Trequartista con l'Al-Wakra. (Il Messaggero di Eupalla di Bologna)
A.C. Milan	Pare che Ciro Polito, 29enne in forza al Catania come Portiere, abbia attratto l'interesse dell'A.C. Milan. Per completare l'affare potrebbero occorrere €200m. (Stampa Sportiva italiana)
Bologna	Jandro, 29enne in forza al Gimnàstic come Trequartista, potrebbe andare in prestito al Bologna. La cifra per permettere questa operazione si dovrebbe aggirare intorno a €650m. (Il Messaggero di Eupalla di Bologna)
Bologna	C'è un forte interessamento del Bologna per Milos Ninkovic, valutato €3.2M, attualmente in forza alla Dinamo Kiev come Trequartista. (Il Messaggero di Eupalla di Bologna)
A.C. Milan	Una ignota fonte vicina alla presidenza dell'A.C. Milan ha reso noto l'interesse per Mehdi Sennaoui, valutato €120m, che attualmente gioca come Portiere con l'Olympique de Marseille. (La Gazzetta del calcio di Milano)

L'ingerenza dei media, in *FM 2009*, è piuttosto evidente: le voci di mercato sono sempre numerose e sorprendenti.



CURIOSITÀ
Le animazioni sviluppate per il motore grafico di *FM 2009* sono state ottenute tramite sedute di "motion capture". A tal proposito, i ragazzi di Sports Interactive hanno lavorato a stretto contatto con il team di sviluppo di Sega Japan, specializzato in questa tecnologia.

PATCH
In contemporanea con l'uscita nei negozi, SI Games ha pubblicato il primo aggiornamento (versione v9.1.0) per *FM 2009*, del peso di un centinaio di MB. Dovrebbe risolvere diversi problemi di compatibilità con la piattaforma Steam di Valve.

qualcuna sballata), però il livello di interazione e di profondità raggiunto è complessivamente buono, così come le speculazioni dei media, pronti a diffondere voci destabilizzanti su qualche vostro campione. A tal proposito, il calciomercato è stato rivisto e migliorato rispetto allo scorso anno e vi troverete a sorridere quando leggerete di un interessamento della vostra squadra per un certo giocatore (di cui non conoscevate nemmeno l'esistenza). Le trattative di mercato si sono dimostrate molto più flessibili e soddisfacenti che in passato, merito di una rinnovata gestione dei contratti e di budget molto più realistici. A tal proposito, avrete circa 350.000 calciatori con cui sbizzarrirvi, una cinquantina di nazioni in cui cimentarvi e oltre cinquemila squadre da allenare: il tutto farcito con tonnellate di statistiche e dati, come da tradizione di Sports Interactive.

Un'altra novità interessante è la possibilità di aggiungere dei "movimenti preferiti" ai propri calciatori: è consentito allenare un difensore a non commettere falli in certe situazioni, insegnare a un trequartista a fintare prima di un cross o di un passaggio e così via. Non aspettatevi, però, di trasformare un Gattuso in Kakà.

Per gestire queste numerose incombenze sarete aiutati da un gruppo di fedeli assistenti, in grado di darvi opinioni precise sullo schieramento tattico da voi adottato, sulle potenzialità dei vostri campioni, sul perché un giocatore non è stato marcato in modo efficace, eccetera. Dulcis in fundo, è stata aggiunta la possibilità di giocare nei panni di un'allenatrice/manager donna, in modo da coinvolgere anche il gentil sesso in questo meraviglioso tourbillon calcistico.

Raffaello Rusconi



IN ALTERNATIVA...

FIFA Manager 09, Nat 08, 7½
Neanche quest'anno la simulazione manageriale di EA è riuscita a superare lo storico concorrente.

Scudetto 2008 Championship Manager, Nat 07, 7
Per chi è alla ricerca di un titolo manageriale semplice da giocare, che fa il verso alla serie *Football Manager*.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Sports Interactive** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.footballmanager.com**

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- **Motore grafico 3D**
- **Conferenze stampa divertenti**
- **Assistenti sempre pronti ad aiutarvi**

- **Motore 3D migliorabile**
- **Realismo simulativo non ancora perfetto**
- **Qualche bug di troppo**

Finalmente, *FM 2009* abbraccia il mondo delle tre dimensioni e il risultato è davvero piacevole. Nel complesso, le novità e gli aggiornamenti apportati dai ragazzi di Sports Interactive rendono, ancora una volta, la loro simulazione calcistica il punto di riferimento del genere.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
6	6	9	9	8	8



Il potente editor interno permette di modificare radicalmente il nostro stadio.



Schermate come questa ci consentono di controllare tutti i principali parametri dei nostri giocatori.

GENERE: GESTIONALE SPORTIVO

FIFA MANAGER 09

Nuova stagione calcistica e nuova edizione del manageriale di casa EA Sports. Semplice evoluzione o deciso passo avanti?

SE, nel mondo del calcio "giocato", il dualismo imperante che oppone da anni *FIFA* a *Pro Evolution Soccer* è ormai la prassi, nel panorama dei gestionali dedicati al dio pallone si profila sempre più netta, di stagione in stagione, la rivalità a tre tra SI Games, Eidos ed EA Sports.

Da un lato *Football Manager*, il massimo per gli allenatori virtuali più esigenti, dall'altro *Championship Manager* e *FIFA Manager*, prodotti che, pur a fatica, si stanno imponendo come valida alternativa al re riconosciuto del genere. Un'alternativa che, nel caso del titolo EA, ha sempre fatto della semplicità di utilizzo e della presentazione accattivante (licenze ufficiali a profusione) i propri cavalli di battaglia.

FIFA Manager si rivolge espressamente a quei giocatori poco propensi all'estrema profondità di *Football Manager*, talmente ricco di dati e opzioni da far girare la testa a un Fabio Capello. Questa filosofia si ripropone anche in nell'edizione 2009, decisa ad assestare la zampata vincente nel match che vale il titolo. Missione impossibile?

L'interfaccia che ci accoglie appena avviata la nostra carriera di allenatore recupera la chiarezza del passato, giovandosi al contempo di una generale rivisitazione grafica sullo stile dei siti Internet che vanno per la maggiore. Ricompare la curiosa possibilità di dare una "vita" al



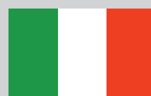
"A *FIFA Manager 09* non mancano certo i numeri"

nostro alter ego digitale, impostando situazione sentimentale, hobby e lingue conosciute. Aspetti, questi, che non stravolgono i ritmi generali di *FIFA Manager 09*, ma che introducono comunque piccole variabili capaci di dare un po' di glamour alla partita.

La già grande varietà di campionati disponibili nelle passate edizioni è stata ulteriormente ampliata e può oggi contare sulla bellezza di 57 Paesi, europei e non, molti dei quali offrono due o tre categorie diverse (in Italia, possiamo giocare dalla serie A alla C). Visto l'enorme database, non sono certo i numeri a mancare alla nuova creatura targata EA Sports. Altrove,

IN ITALIANO

***FIFA Manager 09* può contare su un'ottima traduzione nella nostra lingua. Tutto, dal manuale ai menu di gioco, passando per la telecronaca della simulazione 3D, è in italiano. A proposito di telecronaca, ai microfoni di EA Sports ricompare Fabio Caressa, il celebre e amato commentatore di Sky.**



EDITOR ESTREMO

Gli sportivi virtuali hanno sempre apprezzato la possibilità di plasmare da zero la propria squadra. Con *FIFA Manager 09* potremo fondare una società e condurla dall'anonimato alla fama internazionale. Il potente editor interno ci consentirà di scegliere città, stadio, stemma e colori sociali, nonché la rosa di partenza con cui puntare da subito al successo.

SCOMMETTIAMO?

FIFA Manager 09 introduce una caratteristica curiosa quanto interessante. Il pronostico partita, una volta configurato selezionando squadre e giocatori dal database del gioco, consente di prevedere il risultato di un match reale. A ben vedere, i margini di errore sono piuttosto elevati: impostando le formazioni di Inter e Milan scese in campo nell'ultimo derby, *FIFA Manager* ha dato un netto successo per 3 a 0 ai nerazzurri, mentre nella realtà sono stati i cugini a imporsi col goal di Ronaldinho. Insomma, meglio non scommetterci soldi veri.









Riccardo Zampagna è uno stagionato bomber ancora capace di dire la sua, specie in serie B.



Non sarà ai livelli grafici del cugino *FIFA*, ma la simulazione 3D del gioco è la migliore attualmente disponibile per un manageriale calcistico.



LA MALEDIZIONE DELLE COPERTINE

Chi non conosce la maledizione di Madden, singolare iattura che colpisce con infortuni e disavventure varie i testimonial della celebre serie dedicata al football americano? Vista l'immagine di copertina di *FIFA Manager 09* nell'edizione italiana vien da pensare che anche il gestionale in questione non porti bene ai suoi volti. Un preoccupato Spalletti osserva dolente il pessimo avvio di campionato della sua Roma. Esonero in vista? A Rosella Sensi l'ardua sentenza.

CHIACCHIERE DA SPOGLIATOIO

Col passare degli anni, i rapporti tra tecnico e giocatori hanno assunto un ruolo sempre più importante nelle meccaniche di un manageriale. FIFA Manager 09 non fa eccezione e consente al nostro alter ego digitale un dialogo pressoché costante con la squadra. Giocatore deluso? Niente di meglio di una buona chiacchierata per rinfrancarne lo spirito. Occhio, però, a non promettere troppo, pena una sequela di lamentele in caso di mancata convocazione.



La presenza ufficiale del Corriere dello Sport conferisce alla sezione news un aspetto decisamente realistico.



La scheda personale di Adriano. Saprà l'Imperatore tornare grande quest'anno?

STORIA DI UNA STAGIONE

Questa funzione, già presente nelle due precedenti edizioni del gioco, si avvale ora di una ventina di filmati che sottolineano i passaggi chiave della stagione, dai big match alle classifiche di rendimento. Un sistema utile e graficamente accattivante, che rende *FIFA Manager* ancor più bello da vedere e consultare.

però, non tutto sarà così memorabile. Ma procediamo con ordine.

La novità più pubblicizzata di *FIFA Manager 09* è la rinnovata simulazione 3D delle partite, ora in grado di supportare alcune delle principali caratteristiche del cugino FIFA, dalla fisica più realistica a una grafica migliorata. L'ottimo colpo d'occhio, arricchito da una buona somiglianza di alcuni giocatori famosi con le controparti reali, non è neppure lontanamente paragonabile alla spartana simulazione in tre dimensioni introdotta quest'anno da *Football Manager*. Fin da una primissima partita di allenamento, tuttavia, non potremo non notare il livello quantomeno approssimativo dell'Intelligenza Artificiale: capiterà spesso di osservare cinque, sei nostri giocatori passeggiare indisturbati sulla trequarti avversaria con i difensori bellamente posizionati a centrocampo. Sia in modalità 3D, sia in partita "solo testo", poi, i risultati roboanti e poco realistici, difetto che si ripropone purtroppo ogni anno, saranno all'ordine del giorno. A proposito di I.A., lasciano perplessi anche la scarsa presenza di sostituzioni tra le file avversarie e i voti di fine partita, spesso del tutto casuali (un 10 a un portiere che ha subito otto goal appare quantomeno bizzarro).

Se non altro, tutte le modalità offerte, dal calciomercato all'allenamento dei singoli calciatori, possono ora contare su una maggiore profondità: l'inserimento di nuove figure professionali, quali il preparatore atletico, il talent scout e il legale, ramifica quanto basta i nostri compiti di gestione del team, avvicinando l'offerta alla completezza della concorrenza. Su questo versante, *FIFA Manager 09* dà il meglio di sé e supera di diverse lunghezze le precedenti versioni, talvolta fin troppo semplificate e banali.

Sempre più complementare a *Football Manager*,piuttosto che rivale diretto nella corsa al predominio assoluto, il titolo EA rappresenta l'ideale prosecuzione di un discorso portato avanti senza strappi anno dopo anno. Insomma, pur con i suoi evidenti limiti, *FIFA Manager 09* rimane la scelta migliore per i giocatori a caccia di un prodotto divertente e non troppo impegnativo. Per sentirsi allenatori senza dover passare per forza da Coverciano.

Dario Ronzoni



IN ALTERNATIVA...

Football Manager 2009, Nat 08, 8 ½
Il non plus ultra per tutti gli amanti dei gestionali calcistici. Completo, difficile e ora anche in 3D.

Scudetto 2008 – Championship Manager 08, Nat 07, 7
Il terzo incomodo nella sfida scudetto, per ora disponibile solo nella versione 2008.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Bright Future** ■ Distributore **Leader, Cidiverte** ■ Telefono **0332/874111, 199106266** ■ Prezzo **€ 46,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.fifa-manager.com

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 2,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM, 3,42 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN**

- Database enorme
- Licenze ufficiali
- Simulazione in 3D

- Risultati spesso poco credibili
- I.A. da rivedere
- Troppo semplice per i giocatori più esperti

Prosegue il cammino di EA Sports verso l'élite del calcio che conta. Innegabili mancanze non impediscono a *FIFA Manager 09* di candidarsi al ruolo di ideale alternativa "semplificata" a *Football Manager 2009*. Per allenatori non troppo pretenziosi.

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
7	7	7	7	6	8

SCONTRO AL VERTICE

Si ripropone, anche quest'anno, il duello tra i campioni di Sports Interactive Games e gli acerrimi rivali di EA Sports. Scoprite gli assi delle due formazioni, nel pagellino di GMC!

ACCESSIBILITÀ




FIFA Manager 09
Come da tradizione, la simulazione di EA Sports si presenta ai nastri di partenza con l'ormai collaudata interfaccia di gioco, chiara ed efficace. Con pochi clic, avrete accesso a tutte le modalità e sarete in grado di padroneggiare al meglio ogni singolo aspetto della gestione di un team. Graficamente surclassa ogni rivale, grazie anche alla profusione di licenze ufficiali.

Football Manager 2009
Dopo la rivoluzione dello scorso anno, i ragazzi di SI Games propongono un'interfaccia ancor più arricchita, senza tuttavia stravolgere la propria filosofia realizzativa. Per fortuna, grazie a una migliore gestione degli assistenti, sarà possibile tenere maggiormente sott'occhio le infinite schermate di gioco. Certo, *Football Manager*, sotto questo aspetto, non riesce a competere alla pari con il campione di EA Sports.



COMPLETEZZA

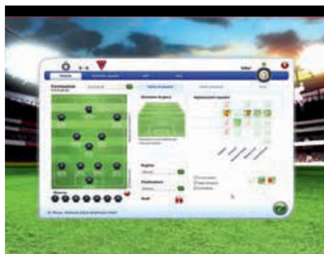


FIFA Manager 09
Rispetto allo scorso anno, EA Sports ha ulteriormente arricchito il database del gioco, avvicinandosi all'offerta della concorrenza per quanto riguarda il numero di campionati proposti. C'è ancora molta strada da fare sul versante giocatori, meno numerosi rispetto a *Football Manager* e non sempre caratterizzati da statistiche attendibili al cento per cento. Qualche inesattezza anche nella riproduzione di alcune competizioni.

Football Manager 2009
Anche quest'anno, avrete l'imbarazzo della scelta per iniziare la vostra carriera di allenatore. Sono stati inseriti oltre 50 campionati, 5000 club da gestire e più di 350.000 giocatori da acquistare. Sono presenti tutte le più importanti manifestazioni calcistiche, dai campionati minori brasiliani alla Coppa del Mondo, riprodotte con cura e senza clamorose sbavature. Sicuramente uno degli aspetti vincenti del titolo di SI.

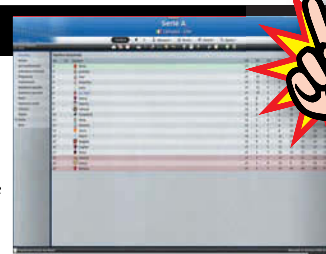
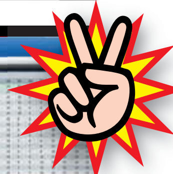



REALISMO SIMULATIVO

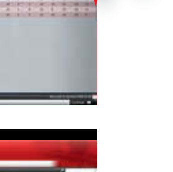


FIFA Manager 09
Passano gli anni, ma il titolo di EA Sports non riesce a scrollarsi di dosso i punteggi tennistici e una serie di inesattezze abbastanza gravi nella gestione della simulazione. Oltre alle prestazioni spesso disumane di alcuni giocatori, lascia perplessi il calciomercato, caratterizzato da trasferimenti abbastanza improbabili. Per non parlare delle pagelle di fine partita, che non rispecchiano quasi mai le reali prestazioni degli atleti.

Football Manager 2009
SI Games riesce a segnare il goal vincente grazie a un rigore simulativo senza pari. A colpirci è stata la credibilità dei risultati, nettamente superiore a quella proposta dalla concorrenza. Il calciomercato è stato ulteriormente perfezionato, soprattutto nella gestione dei contratti. Grazie allo straordinario supporto degli appassionati della serie, è sempre possibile contare su dati costantemente aggiornati.

GESTIONE FINANZIARIA




FIFA Manager 09
Il prodotto di EA Sports si riconferma il campione della categoria, grazie a un ricco contorno comprendente gestione dello stadio, merchandising, contratti di sponsorizzazione (anche personali) e tutto ciò che serve per controllare al meglio entrate e uscite di una società calcistica. Se non volete limitarvi alla sola conduzione sportiva del team, fatta di estenuanti allenamenti e partite, *FIFA Manager* è la scelta ideale.

Football Manager 2009
Neanche in questa versione la gestione finanziaria presenta clamorose novità, limitandosi a migliorare la compravendita dei calciatori e le disponibilità economiche dei club di vertice - è un po' il tallone di Achile della serie. È un aspetto, questo, che meriterebbe di essere sviluppato in modo più completo a partire dalle prossime edizioni del gioco.



VISUALIZZAZIONE DELLA PARTITA



FIFA Manager 09
Pur non raggiungendo i livelli visivi del cugino *FIFA 09*, il manageriale di EA Sports arricchisce ulteriormente la sua partita 3D grazie a una fisica rinnovata e a modelli dei giocatori abbastanza somiglianti alle controparti reali. Non convince appieno l'Intelligenza Artificiale, soggetta a evidenti svarioni, specie in difesa e nella gestione dei portieri.

Football Manager 2009
La grande novità della stagione è l'arrivo del 3D nel mondo di SI Games. Certo, non aspettatevi una qualità visiva pari a quella proposta dalla concorrenza. Abbiamo comunque apprezzato lo stile un po' retrò, alla *Sensible Soccer*, dei modelli dei calciatori, mentre le azioni si dimostrano più credibili rispetto a quelle di *FIFA Manager*, non essendo precalcolate, ma create in tempo reale. Tutto sommato, un buon pareggio.




FIFA Manager 09
I passi avanti rispetto alle precedenti versioni si vedono tutti, ma nel complesso EA Sports non riesce a intaccare la leadership del rivale. *FIFA Manager 09* resta la scelta ideale per chi desidera una simulazione meno impegnativa e bella da vedere.

Football Manager 2009
La tradizione continua con la gradita introduzione del 3D e oltre ottanta miglioramenti apportati alla struttura di gioco. Senza dubbio, *Football Manager 2009* è la scelta numero uno per gli amanti del calcio "visto dalla panchina".



Le animazioni sono nel complesso ottime, anche se a volte scendono di qualità.



Sua maestà King James è pronto a immortalare una bella inchiodata!

GENERE: SIMULAZIONE DI BASKET

NBA 2K9

Il basket stellare di 2K Sports sbarca finalmente sul pianeta PC!

IN ITALIANO

NBA 2K9 **è tradotto nella nostra lingua, manuale e testi a schermo compresi. La qualità della traduzione è buona, mentre la telecronaca è inglese.**



NELL'ultimo decennio videoludico, Electronic Arts ha dettato legge nel mercato sportivo per PC: serie quali *FIFA, Madden NFL Football, NBA Live, NHL, Tiger Woods PGA Tour* hanno dominato annualmente le classifiche di vendite, demolendo la concorrenza a colpi di licenze e di clamorose esclusive.

A parte qualche eccezione (come la serie calcistica *Pro Evolution Soccer* di Konami), il monopolio in ambito PC del colosso di Redwood City è stato totale. Nel mercato console, invece, la sfida è stata finora molto più aperta. E con un certo stupore abbiamo accolto la notizia dell'arrivo su computer del favoloso *NBA 2K9*, la miglior simulazione di basket disponibile finora per qualsiasi piattaforma videoludica. Programmato dal leggendario team di sviluppo Visual Concepts (formato da ex-dipendenti della stessa EA), il basket pubblicato nella linea sportiva 2K Sports di Take Two Interactive ha stupito tutti gli appassionati per una qualità e una giocabilità semplicemente stellari.

Osservare un Kevin Garnett (il testimonial di questa edizione del gioco), un Kobe Bryant o un LeBron James andare a canestro o tirare una bomba da tre lascerà a bocca aperta gli amanti di questo nobile sport o chiunque si avvicini per la prima volta alla palla a spicchi virtuale. La qualità visiva di questa produzione firmata Visual Concepts è straordinaria: a colpirci sono la fluidità delle animazioni, la credibilità delle azioni sul parquet e anche l'Intelligenza Artificiale della CPU nel guidare i suoi quintetti.

Trattandosi di una conversione diretta da Xbox 360, avevamo qualche legittimo dubbio sulla riuscita dell'operazione, ma a parte qualche scelta discutibile (come l'assenza del comparto multiplayer online), *NBA 2K9* per PC è davvero un'ottima simulazione. La cosa bizzarra è che, per installare il gioco e provarlo, dovrete utilizzare il tanto decantato servizio Steam di Valve (che, guarda caso, richiede una connessione online).

> "È l'Intelligenza Artificiale a sorprendere sul serio"

Al di là di questa scelta piuttosto strana, *NBA 2K9* rappresenta il meglio che ogni appassionato di basket NBA possa desiderare: blocchi realistici, schemi ben eseguiti, contropiedi al fulmicotone, bombe da tre, recuperi volanti e stoppate ad altezze siderali trovano la massima espressione in questa simulazione. È facile restare basiti dinnanzi alle movenze da puma di un Kobe Bryant o alle espressioni facciali di un Paul Pierce, mentre il replay lascia senza parole, talmente è realistico.

Sentire il rumore della palla che rimbalza sul ferro o le strisciate delle scarpe sul parquet è esaltante. Tutto appare curato in *NBA 2K9*: dai menu, alle modalità di gioco, ogni singolo aspetto è stato rifinito con cura da Visual Concepts. E, come in ogni simulazione cestistica che si rispetti, sono state preparate molteplici modalità per accontentare tutti i giocatori: potrete disputare la classica partita secca, una stagione, partecipare a gare delle schiacciate o da tre punti, "due contro due" o "uno contro uno" (queste modalità sono raggruppate in una maxi denominata NBA Black Top), all'All Star Game, a un'intera stagione oppure vi sarà consentito gestire un'intera franchigia per più stagioni (la famosa modalità Carriera, che qui è stata ribattezzata Associazione 2.0, ed è stata

DA SEGA A TAKE TWO

I ragazzi di Visual Concepts sono famosi tra gli appassionati di simulazioni per aver realizzato alcune delle più belle serie sportive di tutti i tempi: stiamo parlando di *NFL 2K, NBA 2K, NHL 2K, ESPN College Football/College Hoops, Major League Baseball* sviluppate per Dreamcast, Xbox, GameCube, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Wii e PC. Il team di sviluppo inizialmente raggruppava diversi elementi fuoriusciti dalla sezione sportiva di EA. In principio, Visual Concepts sviluppava i propri giochi sotto l'etichetta Sega Sports; dal 2005 lo studio è stato acquistato da Take Two Interactive, che ha creato un'apposita etichetta per la pubblicazione di queste simulazioni sportive.



KEVIN GARNETT

Il testimonial dell'edizione 2009 di *NBA 2K9* è Kevin "Big Ticket" Garnett, l'uomo che insieme a Paul Pierce e Ray Allen ha riportato i Boston Celtics all'anello dopo un'attesa spasmodica durata ben 22 anni.









Le superstar hanno una serie di animazioni speciali.



Dentro l'area pitturata è facile prendere degli stopponi.



Una buona esecuzione degli schemi è fondamentale per battere certe squadre.

IL RE DEL CROSSOVER

Allen Iverson è stato il testimonial della serie *NBA 2K* per ben 5 edizioni. Successivamente, sono stati scelti Ben Wallace, Shaquille O'Neal (2 volte) e Chris Paul e infine il buon Kevin Garnett.

ulteriormente rifinita). I roster delle squadre NBA sono aggiornati allo scorso agosto, dunque non troverete – per esempio – Allen Iverson in versione Detroit Pistons (in teoria, il servizio Steam dovrebbe aggiornare il gioco, ma finora le franchigie non sono state risistemate).

Per familiarizzare con il sistema di controllo e gli schemi di gioco di *NBA 2K9* è consigliabile sfruttare l'esauriente tutorial proposto. Chiaramente, per sfruttare al massimo cotanta magnificenza, è necessario possedere un buon joypad dotato di due leve analogiche, noi ci siamo trovati discretamente con l'Xbox 360 Controller per Windows (anche se abbiamo riscontrato qualche problema nella configurazione dei tasti).

Se il sistema di controllo stupisce per efficacia e per le enormi possibilità offerte al giocatore, è l'Intelligenza Artificiale dei vari Brandon Roy, Derrick Rose e compagni a sorprendere sul serio. Vedere i New York Knicks di coach Mike D'Antoni correre a duecento all'ora e difendere come dei forsennati, oppure ammirare Wade spezzare un vostro raddoppio e volare a canestro è bellissimo. A un certo punto, vi domanderete come fermare il Duncan virtuale che appoggia al tabellone con precisione chirurgica un tiro dopo l'altro, o il Ginobili che vola sui blocchi portati dalla vostra difesa. Insomma, ce n'è per tutti i palati fini, e gli aspiranti Gregg Popovich e Phil Jackson della situazione potranno sbizzarrirsi nello sperimentare le proprie alchimie tattiche.

Anche *NBA 2K9*, però, presenta qualche aspetto poco convincente. Per esempio, all'inizio troverete una certa difficoltà nel coordinare il movimento dei vostri compagni di squadra e, a volte, dovrete imparare la "giusta" combinazione di tasti per eseguire un buon "pick and roll" o il tanto decantato triangolo. È un peccato che non sia stato aggiunto il comparto multiplayer online delle versioni per Xbox 360 e PS3 (vedi il servizio Living Rosters, che permette di avere roster delle squadre sempre aggiornati e statistiche realistiche sul campo). C'è sempre qualche compenetrazione di poligoni di troppo, alcuni allenatori sono mal realizzati (date un'occhiata a Vinnie Del Negro) e in certe circostanze le animazioni appaiono un po' troppo legnose, ma nel complesso *NBA 2K9* è una signora simulazione. Bentornati nella NBA!

Raffaello Rusconi



IN ALTERNATIVA...

NBA Live 08, Nat 07, 7
Il basket tutto spettacolo e transizione firmato EA Sports. Peccato che la pallacanestro sia un altro gioco.

Pro Evolution Soccer 2009, Dic 08, 9
La miglior espressione calcistica firmata, ancora una volta, dalla giapponese Konami.

info ■ Casa **2K Sports** ■ Sviluppatore **Visual Concepts** ■ Distributore **Take Two** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **http://2ksports.com/games/nba2k9**

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 10 GB HD, DVD-ROM, Connessione a Internet per installarlo e per giocare (Steam)**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**

+ Comparto grafico spettacolare
+ Giocabilità stratosferica
+ I.A. fuori dal comune

− Manca il multiplayer online
− Animazioni alle volte "legnose"
− Sistema di controllo impegnativo

***NBA 2K9* è la miglior simulazione di basket mai vista e giocata su un PC. Un titolo assolutamente spettacolare, profondo e, al tempo stesso, longevo. Peccato per l'assenza del comparto multiplayer online.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	SIMULAZIONE
8	7	9	9	8	7

8½



La creazione del personaggio è un processo complesso, ma decisamente interessante.



Gli attacchi arcani illimitati trasformano il Warlock in un'efficiente artiglieria magica.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

NEVERWINTER NIGHTS 2 STORM OF ZEHIR

Obsidian riscopre il nobile mestiere del libero avventuriero.

IN ITALIANO

Storm of Zehir **arriva nei nostri negozi tradotto in lingua italiana per quanto riguarda doppiaggio, testi a schermo, scatola e manuale. A fronte di un discreto parlato, dobbiamo registrare alcune imprecisioni nella traduzione, soprattutto errori di genere – un personaggio maschile, per esempio, che viene indicato al femminile nei dialoghi.**



REAMI Dimenticati: strano nome, per un luogo che risplende nei ricordi di innumerevoli avventurieri.

Li abbiamo esplorati in lungo e in largo, magari incontrandoci di sfuggita in una taverna, scrutandoci attraverso i fumi delle pietanze. Dalle brulicanti metropoli dell'Amn ai sotterranei della superba Waterdeep, dalle Valle del Vento Gelido alle rovine di Myth Drannor, dovunque il pericolo chiamasse è giunta la nostra spada. E poi, come dimenticarla, Neverwinter: il Gioiello del Nord, una città gloriosa e sfortunata, minacciata dalla peste, dai pirati di Luskan e dal tremendo Re delle Ombre. Nonché dalla fantasia degli sviluppatori di BioWare e Obsidian, sempre pronti a ideare nuove catastrofi per rendere eccitanti i nostri viaggi virtuali.

Il marchio *Neverwinter Nights* è divenuto, nel corso degli ultimi dieci anni, sinonimo di gioco di ruolo su PC, una tradizione nata nel solco di capolavori come *Baldur's Gate 2*. Nel corso di due capitoli, tre espansioni ufficiali e un considerevole numero di avventure aggiuntive, le idee rimestate nel calderone magico sono state sempre le medesime: fedeltà all'impianto delle regole di "Dungeons & Dragons", grande apertura ai Mod e ai contenuti amatoriali, una campagna single player sufficientemente lunga e in grado di stuzzicare adeguatamente l'appetito in vista delle corpose possibilità multigiocatore. Pur tra alti e bassi, storie occasionalmente poco ispirate e legioni di bachi, la qualità produttiva della saga si è mantenuta, nel complesso, elevata.

Se il secondo capitolo, allegato il mese scorso da GMC, raccontava con piglio epico la più classica delle vicende di fantasy eroica, avvalendosi di un cast di protagonisti fedeli ai canoni del genere, e l'espansione *Mask of the Betrayer* conduceva la serie verso nuove vette di grandiosità e originalità narrativa, l'ultima fatica di Obsidian, *Storm of Zehir*, opera una netta deviazione dai consolidati meccanismi di gioco di *Neverwinter Nights*, facendo della libertà di esplorazione in un mondo semi-dinamico la propria bandiera.

L'ultima espansione di *Neverwinter Nights* (che richiede la presenza sull'hard disk del gioco originale, ma non del primo add-on) è, concettualmente, tutta qui: una mappa del mondo nuova di zecca e punteggiata da mostriciattoli erranti, tesori e luoghi esplorabili, unitamente a una vicenda dallo sviluppo non lineare inframezzata da momenti di vagabondaggio. Scelta coraggiosa o incapacità di infondere nuova vita agli stilemi del passato? Entrambe le cose, a nostro parere: il risultato è quello che gli anglofoni definirebbero "mixed bag", un miscuglio di buone idee e scelte di cui, onestamente, non si sentiva particolare necessità.

> "Offre una mappa del mondo nuova di zecca"

AFFARI E FINANZA

Samarach è, in larga misura, una nazione mercantile. La nostra salvatrice e datrice di lavoro, Sa'Sani, risulta essere a capo di una fiorente compagnia commerciale. Con queste premesse, è comprensibile che gli affari giochino un ruolo importante nella struttura di *Storm of Zehir*. Sarà possibile, infatti, commerciare in minerali, legname o pelli, barattando i beni con "barre di scambio", una sorta di valuta mercantile universale da convertire in oro o reinvestire. Accanto a tali basilari scambi, sarà possibile anche scoprire risorse rare, costruire avamposti commerciali nei vari villaggi e approntare carovane, che trasporteranno in automatico le merci da un luogo all'altro, generando profitti. Da un certo punto in avanti, sarà addirittura consentito possedere una compagnia mercantile in proprio. L'intero sistema è una gradevole novità che, per quanto non troppo integrata nella classica struttura da gioco di ruolo, permette interessanti variazioni sul tema e apre la strada ad alcuni cruciali snodi narrativi.



Chi vi scrive, lo diciamo subito, ha amato alla follia *Mask of the Betrayer*. L'intelligenza nel trattare grandi temi etici e la geniale caratterizzazione dei personaggi facevano dell'opera di Obsidian una di quelle "illuminazioni" – per usare il termine caro a Rimbaud – che si verificano giusto una volta o due nella storia creativa di una compagnia. Sarebbe stato ingeneroso aspettarsi il bis e gli sviluppatori lo affermano sin dall'introduzione al manuale: Obsidian non ripete, *Storm of Zehir* è un gioco intimamente diverso, con diversi obiettivi

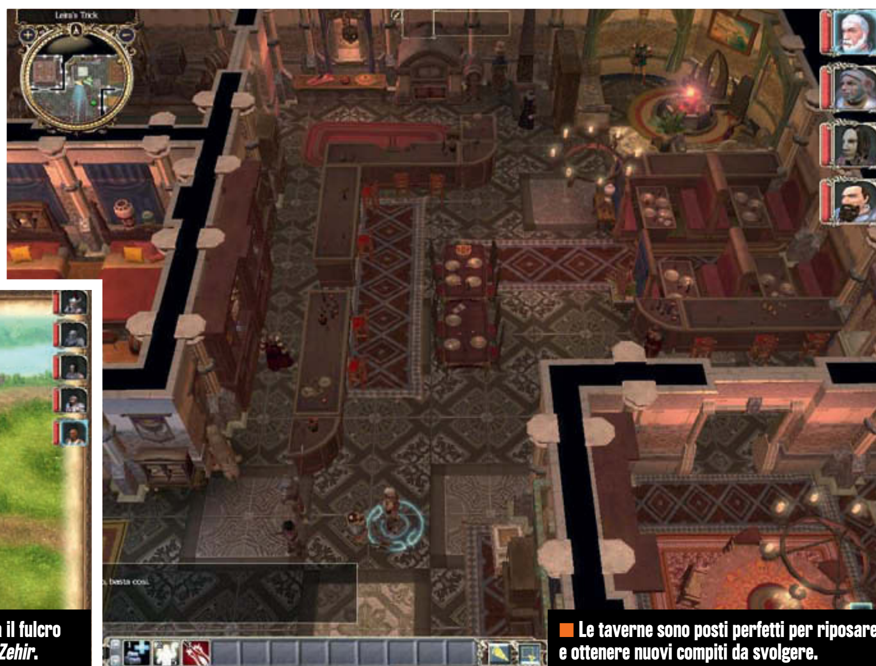
L'ORCO RODOMONTE

Puntuale come le tasse, arriva a ogni espansione di gioco di ruolo la consueta nuova infornata di classi e razze. *Storm of Zehir* ci delizia con gli Orchi Grigi, nomadi dediti ai culti sciamanici, forti, feroci e fanaticamente devoti alle proprie divinità, razza ottima per chi volesse interpretare un chierico particolarmente nerboruto. Speculare è il ruolo degli Yuan-ti purosangue, ibridi tra umani e uomini-serpente, che fanno della destrezza e dell'astuzia le proprie armi vincenti, mentre tramano dall'ombra al servizio di oscuri signori: dotati di considerevoli capacità magiche innate, patiscono però una penalità nell'acquisizione dell'esperienza. Quanto alle classi, compare in scena il Rodomonte (il nome italiano si ispira al personaggio di Boiardo e Ariosto), archetipo dell'abile spadaccino, un po' canaglia e un po' gentiluomo. Due le nuove classi di prestigio: la Guida del Fato di Kelemvor, sacerdote guerriero al servizio del Giudice dei Morti, nemico giurato di scheletri e negromanti, e il Warlock del fuoco infernale, incantatore in grado di controllare demoni ed energie malefiche.





Vivremo le primissime battute dell'avventura a bordo di una nave, su cui incombe un tragico fato.



Le taverne sono posti perfetti per riposare e ottenere nuovi compiti da svolgere.



La nuova Mappa dei Reami rappresenta il fulcro dei cambiamenti implementati in *Storm of Zehir*.

e, forse, rivolto a un diverso pubblico. Volendo descriverlo in un'immagine, potremmo adottare una definizione del genere: la cosa più simile a una sessione fracassona di "Dungeons & Dragons" cartaceo, ma senza dadi e patatine in busta. Natura, questa, evidente a partire dalla creazione del personaggio o, per meglio dire, *dei personaggi*: quattro baldi giovani, personalizzabili in ogni aspetto sin dal principio. Una campagna pensata per eroi di livello medio-basso, quella di *Storm of Zehir* – con il quindicesimo a rappresentare il traguardo estremo – che non seguirà le vicende del Cavaliere della Fortezza del Crocevia, protagonista dei primi due episodi, sul cui destino gli sviluppatori hanno disseminato qualche indizio qua e là. Se la generazione ex novo dei personaggi giocanti permette di plasmare nel dettaglio il proprio gruppo, e magari di provare i contenuti inediti (ne parliamo diffusamente in uno spazio apposito), limita la profondità narrativa dei comprimari, trasformandoli, per certi versi, in semplici "unità" dalle differenti caratteristiche. Non sorprende, quindi, che l'interazione sia ridotta all'osso: i giocatori veterani, ne siamo certi, lamenteranno la scomparsa dei "siparietti" tra i membri del gruppo, capaci di dar vita a situazioni spassose.

La possibilità di ingaggiare ulteriori scagnozzi nel corso del gioco (fino a un massimo di due, previa l'acquisizione del talento apposito) non migliora sensibilmente la situazione. Si tratta di individui potenzialmente interessanti (la vecchia elfa visionaria, la cacciatrice vagamente ispirata alle popolazioni Masai), ma la cui caratterizzazione non va oltre un tocco sfumato di personalità e qualche linea di dialogo unica. Parlando di dialoghi, ci sentiamo di accogliere con favore il nuovo sistema ideato da Obsidian. In sostanza, ciascuno dei nostri compagni avrà la possibilità di intervenire, su nostro comando, nel discorso, sfruttando le proprie abilità diplomatiche o intimidatorie per supplire alle deficienze del protagonista: resta un minimo d'amaro in bocca, però, pensando a come si sarebbe potuta declinare una caratteristica del genere se i vari figuri avessero conservato tutto il "libero arbitrio" di un tempo.

La scelta di enfatizzare le caratteristiche di gioco dei personaggi, più che la loro interiorità, pare riflettersi anche sulla "rivoluzione copernicana" di *Storm of Zehir*: l'introduzione della mappa tridimensionale dei Reami. È sparita la vecchia cartina su cui figuravano i punti di interesse, da raggiungere con un clic del mouse – questa volta, ci toccherà scarpinare in lungo e in largo

LA MORTE A NEVERWINTER

Obsidian ha deciso di abbandonare l'indulgente sistema che gestiva la caduta in battaglia dei personaggi in *NWN 2*. Nell'espansione *Storm of Zehir*, i compagni ridotti a zero punti vita cadranno svenuti al suolo e, se privi di cure, scivoleranno lentamente verso la morte. Un eroe deceduto potrà essere riportato tra i vivi facendo ricorso agli incantesimi adeguati, a particolari oggetti chiamati Monete della Vita oppure ai servigi offerti, dietro pagamento, da uno dei templi appositi. Sarà possibile, peraltro, riposare e recuperare energie solo nelle taverne o sulla Mappa dei Reami – opzione, questa, rischiosa per via dei mostri erranti.

UNO PER TUTTI, TUTTI PER UNO

Giunti alla Fortezza del Crocevia, luogo cui si perverrà abbastanza presto nel corso della trama, sarà possibile rivolgersi alla gilda degli avventurieri per ottenere alcuni vantaggi di gruppo, benefici legati alla squadra nel suo complesso, a prescindere dai personaggi che la compongono: si va dalla resistenza alla paura a un'accresciuta velocità di spostamento. Ottenere tali talenti non sarà semplicissimo: occorrerà possedere i requisiti adeguati, svolgere missioni particolari e pagare una quota in oro alla gilda.

STRANE PARENTELE

Tra i nuovi talenti presenti in *Storm of Zehir*, ce ne sono alcuni sfiziosi. Alla creazione del personaggio sarà possibile, infatti, indicare la propria discendenza dai folletti oppure dai demoni. I benefici appariranno, inizialmente, piuttosto deboli, ma ben presto questo retaggio si tradurrà in una serie di interessanti capacità, rappresentate da ulteriori talenti selezionabili. Supponiamo, d'altra parte, che il nostro mezzo-celestiale con parentele infernali abbia sviluppato anche una grave crisi di identità.

DIAMO I NUMERI
La carne che Obsidian ha messo al fuoco per *Storm of Zehir* non è poca: oltre alle già citate classi e razze, sono presenti dodici nuove tipologie di mostri, novanta talenti inediti (tra quelli individuali, quelli di squadra e quelli legati all'evolversi della trama), un centinaio di oggetti e una trentina di incantesimi.

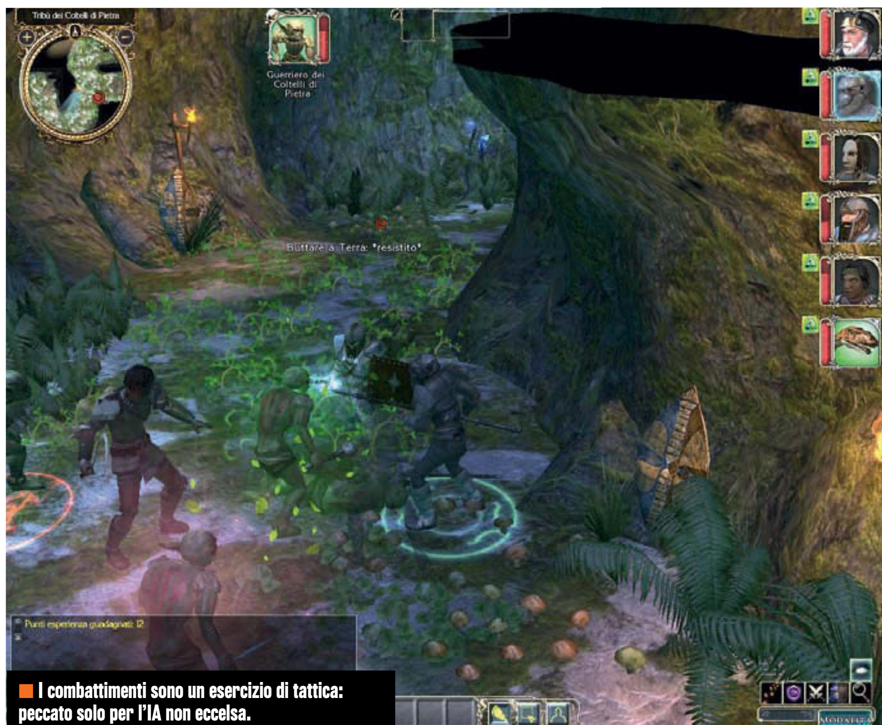
DA GUERRIERO AD ARTIGIANO
Il sistema di creazione di oggetti è stato, in occasione di *Storm of Zehir*, riveduto e corretto in chiave di accresciuta semplicità. Basterà reperire, nel corso della campagna, varie ricette da raccogliere negli appositi libri, munirsi degli ingredienti appropriati e trovare un banco di lavoro. L'oggetto verrà creato "attivando" la ricetta. Un cambiamento senza dubbio gradito: l'intero processo appare più fluido e razionale.

IL MERAVIGLIOSO MONDO DEI DINOSAURI
Storm of Zehir offre gradite sorprese a chi, come noi, apprezza gli squamosi bonaccioni preistorici. Le giungle che ci troveremo ad attraversare saranno popolate da dinosauri – il Deinonicus pare essere la presenza più frequente – e il druido Umoja, seguace che potremo arruolare piuttosto presto, ne avrà addirittura addomesticato uno, e potrà dirigerlo in battaglia.

IL QUARTO DRAGO
Gli appassionati di gioco di ruolo avranno già avuto modo di informarsi in merito alla quarta edizione del regolamento di "Dungeons & Dragons". Tra le caratteristiche salienti di questo nuovo capitolo figurano l'attenzione al combattimento tattico con l'ausilio di miniature e l'integrazione sempre maggiore tra contenuti cartacei e Web. In una recente intervista, l'ironico Tony Evans, designer capo di *Storm of Zehir*, ha affermato che la quarta edizione costituirebbe un'ottima base di partenza per l'eventuale prossimo episodio di *Neverwinter Nights*.


Volo rappresenta una delle figure storiche dei Reami Dimenticati, ed è marginalmente legato anche alla saga di *Baldur's Gate*.


Alcuni tra i segugi reclutabili paiono ispirati: peccato che le loro personalità non siano particolarmente approfondite.



I combattimenti sono un esercizio di tattica: peccato solo per l'IA non eccelsa.

IL FANTASMAGORICO VOLO

Volothamp Geddarm, per gli amici Volo, è la figura più poliedrica e divertente dei Reami Dimenticati. Esploratore di lande perdute, scrittore di testi irrinunciabili come "La Guida completa al comportamento delle ninfe", donnaiolo e cercaguai impenitente, il suo personaggio, in contrapposizione con quello del serioso mago Elminster, aggiunge un tocco di comicità alla celebre ambientazione di "Dungeons & Dragons". Simile è il suo ruolo all'interno delle vicende di *Storm of Zehir*: lo vedremo prodursi in improbabili trattative con gli umanoidi della giungla, commentare con il suo tipico atteggiamento svampito le scoperte del giocatore e, in una linea di dialogo che ha dell'epocale, disquisire degli uccelli parlanti noti come "pippa-galli" – ci chiediamo, in tutta onestà, quale sia il termine originale inglese.



per i luoghi della vicenda, principalmente le giungle di Samarach e la Costa della Spada. Abilità non particolarmente utili nei precedenti episodi, quali Sopravvivenza e Osservare, divengono dunque cruciali, dal momento che definiscono, rispettivamente, la velocità di spostamento e la capacità di scoprire tesori nascosti. Sempre dalla mappa è consentito interagire con i vari insediamenti, attraverso semplici menu, e anche le città direttamente accessibili paiono piccole e non particolarmente caratterizzate. Le terre dei Reami, com'è tradizione, sono attraversate dagli esseri più disparati: per la maggior parte, si tratterà di bande di mostri desiderosi di farci la pelle, da affrontare sulla consueta mappa tattica, ma figureranno anche gruppi neutrali, quali le guardie di pattuglia, e "incontri speciali" forieri di possibilità e avventure.

L'abbondanza di creature ostili ci ha richiamato alla memoria il famigerato "grinding", croce e delizia dei giocatori di MMORPG: parliamo del genocidio di orde di avversari, allo scopo di raccattare esperienza e oggetti. Probabilmente consci del rischio noia insito in un sistema del genere, gli sviluppatori hanno intelligentemente deciso di offrire un buon numero di modi per sfuggire agli instancabili nemici. I ladri potranno nascondersi, i druidi calmare gli animali feroci, e la maggior parte delle situazioni potrà essere risolta corrompendo con l'oro i malvagi, affinché ci lascino in pace. Alla luce di tutto ciò, non ravvisiamo grandi meriti in una caratteristica del genere, che

> **"La campagna è per eroi di livello medio-basso"**

pare inserita senza eccessiva convinzione, e funziona al più come una "tassa fissa" sui nostri proventi o un modo per recuperare trofei da smerciare nelle città, scadendo, a volte, anche nel frustrante.

Dietro alle nostre peregrinazioni si affaccia una vicenda tutto sommato intrigante, per quanto relativamente debole, se confrontata al retaggio di Obsidian. I nostri eroi, imbarcati sul vascello Vigilante insieme a un passeggero d'eccezione, l'eclettico esploratore e scrittore Volo, sono diretti nell'esotica landa di Samarach, finché una tempesta costringe la nave al naufragio sulle inospitali coste della nazione. Il comitato di benvenuto non è dei più affabili: una banda di goblin cannibali si avvicina minacciosa agli spaventati naufraghi. Falliti i maldestri tentativi di parlamentare approntati da Volo, l'incontro si trasforma in una lotta per la sopravvivenza, condotta con armi di fortuna recuperate dai resti del carico.

L'allegro scambio di vedute viene interrotto dal sopraggiungere di un drappello di guardie, altrettanto maldisposte dei goblin verso gli stranieri. Solo Sa'Sani, principessa-mercante e committente del viaggio di Volo a Samarach, riesce a salvare, con il suo arrivo, gli sventurati personaggi dall'esecuzione sommaria. Da qui in poi si dipana una storia di tradimenti e inganni, che vede i protagonisti indagare sul probabile sabotaggio della Vigilante, sulle infiltrazioni degli uomini-serpente Yuan-ti nelle società mercantili e su misteri che riguardano sia la Costa della Spada, sia la remota terra delle giungle. L'intera narrazione è diluita da lunghe sessioni esplorative e missioni secondarie



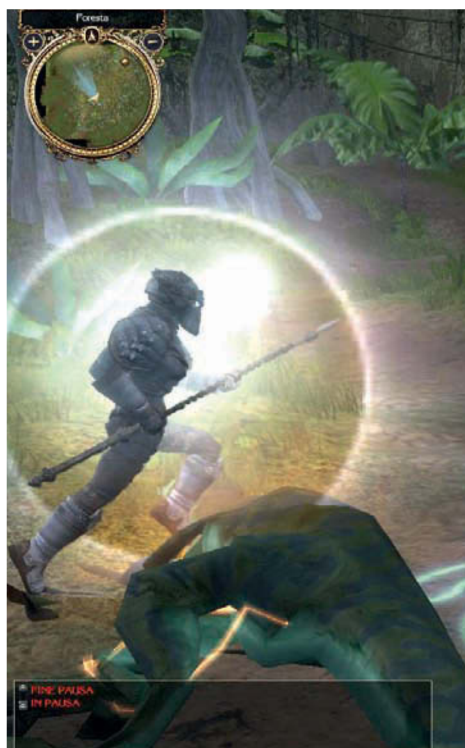


L'inquietante One-of-Many è una vecchia conoscenza, per i veterani di *Mask of the Betrayer*.

IL FRONTE TECNICO

L'impianto tecnico di *Storm of Zehir*, seppur marginalmente migliorato, non permette di cogliere sostanziali differenze rispetto a *Neverwinter Nights 2*. L'aspetto è piuttosto datato, ma il motore grafico si dimostra ancora capace di proporre paesaggi ed effetti convincenti, mentre la Mappa dei Reami appare colorata e gradevole. Il prezzo da pagare in termini di hardware è, in ogni caso, inusitatamente alto a fronte della qualità complessiva. Valido il commento sonoro, che si avvale, però, di alcune musiche fin troppo enfatiche per i nostri gusti. Da stigmatizzare i tempi di caricamento: frequenti e fastidiosamente lunghi, almeno sui computer meno dotati, spezzano l'azione di gioco e rendono ancora più infelice l'eccesso di incontri sulla Mappa dei Reami. A ciò si aggiungono alcuni bug riguardanti la telecamera, che tende a "sballare" in determinate circostanze, e una I.A. dei personaggi ancora troppo semplice e incline alla passività.







I branchi di dinosauri affamati sono una presenza piuttosto comune nelle lande di Samarach.

decisamente semplici, centrate sul ritrovamento di oggetti perduti o sull'uccisione di particolari tipi di mostri – il tutto ricorda i "contratti" di *The Witcher*, utili per tirar su qualche quattrino – nonché dal saccheggio di dungeon e cripte assortite, luoghi diffusamente presenti sulla mappa, ma, in genere, piccoli e non troppo interessanti. Questa pletora di compiti minori da svolgere accresce artificiosamente la "densità" dell'azione di gioco (una ventina le ore previste) senza aggiungere granché al valore del titolo. Anzi, sembra essersi in certa misura perduto lo smalto di *Neverwinter Nights 2*: la sensazione generale è quella di trovarsi di fronte a un impianto di missioni più elementare e meno elaborato – una differenza evidente per chi ha giocato *Mask of the Betrayer* nella sua interezza.

Riteniamo, quindi, che gli sviluppatori abbiano scelto di barattare una misura di profondità con una di estensione. Laddove la rigida struttura dei predecessori aveva permesso di raffinare nel dettaglio i singoli elementi della campagna, l'inedita libertà di vagabondare garantisce un'esperienza spensierata e vivace, ma più superficiale. Il bilancio della qualità complessiva rimane positivo, la nuova mappa aggiunge un'intera dimensione al gioco e la volontà di proporre un'espansione corposa è evidente. Noi, però, a costo di passare per conservatori, sosteniamo che, nel calcio come nei videogiochi, "squadra che vince non si cambia". Investire risorse creative in uno stravolgimento del genere non ci pare una scelta felice, se ne consegue un indebolimento dei cardini di quella che è la "formula Obsidian".

Per quanto possa apparire duro, il nostro giudizio non vuole suonare come una condanna: *Storm of Zehir* non è un titolo disprezzabile e siamo certi che possa ammaliare chi è alla ricerca di un valido ibrido tra il gioco di ruolo "vecchia scuola" targato *Neverwinter Nights* e le vaste opportunità di un *The Elder Scrolls*. Semplicemente, guardando al passato recente, è quasi d'obbligo considerare l'ultima fatica Obsidian un buon esercizio di stile che apre la strada, per forza di cose, a qualche amara riflessione.

Claudio Chianese



IN ALTERNATIVA...

Mask of the Betrayer, Dic 07, **8**
La precedente espansione di *Nevewinter Nights 2*, capace di rinverdire i fasti di *Torment*. Irrinunciabile per qualunque appassionato.

Fallout 3, Nov 08, **9**
La scelta di resuscitare un marchio storico è sempre rischiosa, ma Bethesda ha colto nel segno. Stile di gioco fluido e grande atmosfera.

info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Obsidian Entertainment** ■ Distributore **Atari Italia** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 35,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.nwn2.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 256 MB, DVD, 10 GB HD (*NWN2* + espansione), *Neverwinter Nights 2***
- Sis. Cons. **CPU 2,6 GHz, 2 GB RAM, Scheda 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- **Personaggi completamente personalizzabili**
- **Buon corredo di contenuti aggiuntivi**
- **Apprezzabile volontà di innovazione**

- **Stravolge una formula consolidata**
- **Comprimari di poco spessore**
- **Gran quantità di quest banali**

Come tutti i figli di padri illustri, *Storm of Zehir* patisce il confronto con il predecessore, lo straordinario *Mask of the Betrayer*. Troviamo encomiabile la volontà di non adagiarsi sugli allori, ma è forte la sensazione che qualcosa si sia perso per strada.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIBERTÀ D'AZIONE	TRAMA E MISSIONI
7	8	8	8	8	7



Se si lascia più tempo alla I.A. per pensare, lo scenario di Caporetto si trasforma rapidamente in una vera... Caporetto!



Il gioco non trascura la guerra sul mare, con battaglie risolte in modo dettagliato tra squadroni navali.

GENERE: WARGAME

WORLD WAR ONE

La Grande Guerra in un Grande Gioco.

LINGUA E COSTI

Per il momento, *World War One* può essere ordinato solo dal sito ufficiale all'indirizzo http://shopeu.ageod.com. Il costo è di 39,99 euro per la versione in download digitale, mentre quella confezionata è in vendita a 49,99 euro, più spese di spedizione. *World War One* è disponibile, per ora, solo in lingua inglese e francese.

PROMESSE DA MANUALE

Come abbiamo scritto in queste pagine, il manuale di *World War One* è decisamente inadeguato alla complessità del gioco. Gli sviluppatori, però, hanno annunciato sul forum ufficiale di essere già al lavoro su un regolamento molto più dettagliato. Nel frattempo, sono state pubblicate sul sito ufficiale le regole del gioco da tavolo "La Grande Guerre 14-18", che, nelle loro parole, coprono per il 90% i contenuti del *World War One* per PC.

NON ci sono dubbi sul fatto che AGEOD sia ormai un nome di primo piano nel settore dei wargame.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Dopo le guerre che portarono alla nascita degli Stati Uniti, la guerra di secessione e le campagne napoleoniche, la società francese affronta ora un argomento più vicino sia nel tempo, sia agli interessi di noi italiani: la prima guerra mondiale. E lo fa con un'enorme attenzione per il dettaglio, sorretta da un sistema abbastanza intuitivo – anche se, come vedremo, in questo caso meno rispetto ai titoli precedenti.

Il conflitto è ricostruito da due "grandi campagne" e da una serie di scenari minori, con turni da un mese (tranne durante l'inverno, quando diventano di due mesi, o nelle prime fasi del 1914, dove la guerra era più "mobile" e ogni turno simula 2 settimane). Ogni unità rappresenta una divisione o uno squadrone di navi o aerei. La mappa di gioco (vastissima) è divisa in aree (un po' come nei titoli Paradox) e rappresenta in dettaglio l'Europa e le regioni importanti del Nord Africa e del vicino Oriente; il resto del globo (dalle colonie africane delle potenze europee alle lontane regioni del Pacifico) è raffigurato con "box" fuori mappa, sui quali si può comunque muovere e combattere con le truppe inviate in tali teatri.

I giocatori (fino a quattro, ognuno dei quali può essere sostituito dall'Intelligenza Artificiale) sono liberi di scegliere dal pannello di controllo tra due opzioni per quanto riguarda la risoluzione di ogni a turno. Quella "classica" vede tutti gli schieramenti inviare ordini alle loro truppe con il gioco in pausa, quindi il PC calcola (e mostra) ciò che succede in una speciale fase di "risoluzione". Ogni nazione è caratterizzata da un fattore di "iniziativa" che viene calcolato dal PC in base a una varietà di fattori e consente, a chi lo possiede, di decidere sia di far agire le sue truppe per primo, sia di attendere le mosse degli altri.

Tale opzione parrebbe contraddire il concetto che il turno è risolto "simultaneamente", ma è legata a una particolare opportunità offerta da *World War One*: le unità di una fazione possono "intercettare" gli avversari che passano accanto alle aree in cui le proprie

> "Un sogno per gli interessati alla Grande Guerra"

armate sono dislocate: se ciò avviene, il giocatore ha modo di interrompere la fase di risoluzione, muovere l'armata "intercettante" nell'area in cui si trova il nemico, e ingaggiarlo in combattimento. Ecco, quindi, che diviene importante decidere se osservare prima le mosse del nemico, pianificando le relative intercettazioni, o se "imporre" il proprio piano contando sul fatto che l'avversario non è in posizione di reagire in modo efficace. Dell'opzione avanzata parliamo dettagliatamente altrove in queste pagine. Quando due gruppi di unità avversarie si incontrano, sulla mappa appare una "plancia" su cui viene risolta la battaglia. Il sistema ricorda quello di un gioco di carte collezionabili, con i giocatori che decidono come posizionare le proprie divisioni in prima e seconda linea, nonché nell'importante area di "riserva" (ovvero, truppe non immediatamente impegnate che possono essere usate come rinforzo o per tentare aggiramenti e sfondamenti).

Questo sistema (che tradisce il fatto che *World Word One* era inizialmente stato progettato come gioco da tavolo) richiede un po' prima di essere padroneggiato, ma

IL PIANO PERFETTO

Se si utilizza l'opzione di movimento "avanzata", l'invio degli ordini alle armate è più complesso: esse vengono "attivate" una alla volta, e muovono e combattono indipendentemente dalle altre con le unità sotto il loro comando. Due o più armate possono essere attivate contemporaneamente, consentendo di sferrare offensive più incisive e articolate, ma solo se lo schieramento riesce a eseguire un "test" di comando, che dipende dalla perizia dei generali coinvolti, dalla qualità delle truppe e da altro. Inoltre, se il nemico ha generali particolarmente preparati al comando del proprio esercito potrà più facilmente romperci le uova nel paniere attuando una speciale mossa, detta "di reazione" a disturbo dei nostri piani (di fatto, il giocatore nemico interrompe l'esecuzione del nostro turno per pianificare e giocare una singola contromossa, in modo assolutamente libero, e quindi non legato a un'intercettazione: ciò è permesso, per ogni fronte del conflitto, una sola volta per turno). Tale sistema simula ottimamente la preparazione militare più o meno elevata delle nazioni coinvolte, ma richiede anche un percorso di apprendimento del regolamento maggiore da parte del giocatore.




Le unità possono essere visualizzate con miniature di "soldatini" o con i classici simboli militari.


I concetti principali del gioco sono introdotti da un dettagliato tutorial in tre parti.

SCENARI E CAMPAGNE

Il "piatto forte" del gioco sono le due campagne che coprono tutto il conflitto, dal suo scoppio, nell'agosto del 1914, alla conclusione. La prima è per 2 giocatori, mentre la seconda una consente a 4 persone di sfidarsi (in tutti i casi, alcuni contendenti possono essere gestiti dalla I.A.), permettendo così a ogni partecipante di gestire solo una parte del conflitto. In aggiunta, ci sono alcuni scenari più piccoli: l'attacco iniziale alla Serbia nel 1914, Caporetto, la battaglia dello Jutland, l'offensiva russa di Tannenberg, due campagne più brevi che iniziano, rispettivamente, nel 1916 e nel 1918 (la guerra, lo ricordiamo, finì nel novembre 1918) e la lotta per il controllo del Medio Oriente tra Turchia e Gran Bretagna nel 1918.

REQUISITI DA GRANDE GUERRA

Non ci era ancora capitato di imbatterci in un wargame, con mappa e unità in 2D, i cui requisiti di sistema rivaleggiassero con quelli di *Crysis*. Eppure, i dati che leggete nello spazio apposito non derivano da un errore di stampa: 2 GB RAM! E perfino con un sistema capace di far girare degnamente *Fallout 3* (processore quadcore a 2,6 GHz, 2 GB RAM e scheda GeForce 8800GT 512 MB), abbiamo sentito il PC "ansimare" durante le campagne più vaste. A nostro avviso, la ragione principale è che *World War One* carica in memoria *tutti* i dati che gli servono per il gioco – e basta gettare un'occhiata, per esempio, alla ciclopica mappa e alla quantità d'informazioni con cui è definito ogni territorio, per rendersene conto. In aggiunta, il giocatore ha l'opzione di "lasciare più tempo alla I.A." per elaborare i propri piani – opzione che, se attivata, ci pone di fronte a un avversario di tutto rispetto, ma gli consente di effettuare per ogni turno "pensate" della durata di minuti e minuti. Se i programmatori sapranno alleggerire il gioco con qualche patch successiva, lo sapremo solo aspettando.





Gli eventi più importanti del gioco, incluse alcune scelte strategiche effettuate dai contendenti, vengono annunciati dalla "stampa di guerra".



Nelle campagne, è possibile scegliere un "piano strategico generale" che semplifica l'attivazione e la coordinazione delle armate al nostro comando.

simula i problemi tattici del conflitto in modo efficace senza che la battaglia vera e propria debba essere giocata in dettaglio su una mappa separata (come accade, per esempio, in *Crown of Glory* o nella serie *Total War*).

Oltre a quella militare vera e propria, troviamo fasi intermedie dedicate agli eventi (che simulano particolari accadimenti reali o ipotetici, ma comunque d'impatto significativo ai fini della guerra), alla diplomazia (in cui si cerca di attirare le nazioni neutrali verso la nostra causa – o di allontanarle dalla causa degli avversari) e al ridispiegamento strategico delle forze. La diplomazia è particolarmente interessante, in quanto le nazioni possono inviare i propri "ambasciatori" presso paesi diversi, ma fare un'offerta concreta solo in uno di essi: cercare di intuire le manovre avversarie e di contrastarle diventa, quindi, una sorta di partita a poker, con "bluff" e manovre atte unicamente a ingannare il nemico sulle proprie intenzioni. Anche la ricerca tecnologica è importante, e nelle campagne assisteremo all'evoluzione dell'arma aerea (che potrà appoggiare gli scontri tattici) e alla nascita del carro armato (che storicamente ridiede "mobilità" a un conflitto trasformatosi in un sanguinoso e statico tritacarne).

World War One è senz'altro un sogno per tutti gli interessati a questo importante, ma poco rappresentato conflitto. Grazie a un sistema di gioco elegante e riuscito, AGEOD riesce a evitare il problema più grave ai fini ludici, ovvero la noia della "guerra di trincea" che lo caratterizzò, e a consentire al giocatore di concentrarsi sulla manovra militare e sull'altrettanto vitale "guerra diplomatica" (che ne direste di un'Italia alleata con gli Imperi Centrali, per esempio?). In tal senso, è senz'altro più riuscito e, perfino, storicamente più informativo del rivale *Guns of August* di Matrix Games. Rispetto ai titoli precedenti di AGEOD, però, la complessità e l'investimento di tempo richiesti sono sensibilmente saliti (anche a confronto con l'altro "mostro": *AGEOD American Civil War*). Tale fatto è acutizzato da una manualistica assolutamente inadeguata, con concetti fondamentali totalmente mancanti e altri (come il sistema di azione-reazione) spiegati in modo confuso. Inoltre, i requisiti di sistema sono, e non esageriamo, "colossali" per un wargame di questo tipo. Un fatto che, forse per la prima volta nel genere, taglia fuori i possessori dei PC meno potenti.

Tenete a mente queste considerazioni prima di acquistare *World War One*. In cambio, avrete une ricostruzione senza pari della Grande Guerra – quasi l'equivalente di un'enciclopedia su computer.

Vincenzo Beretta 

IN ALTERNATIVA...

Guns of August, Apr 08, **7½**
La prima guerra mondiale in Europa a livello strategico, con una notevole enfasi sui problemi economici.

Victoria, Feb 04, **8**
Il gestionale storico di Paradox copre anche la prima guerra mondiale, con uno scenario che ha inizio nel 1914.

info ■ Casa **AGEOD** ■ Sviluppatore **AGEOD** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.ageod.com/eu/**

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 1,8 GHz, 2 GB RAM, Scheda grafica 128 MB, 3 GB HD, Internet per l'acquisto**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Mappa enorme
- Dettagliato ordine di battaglia
- Fattori economici e diplomatici

- Specifiche tecniche elevatissime
- Non molto intuitivo
- Scenari vasti poco gestibili

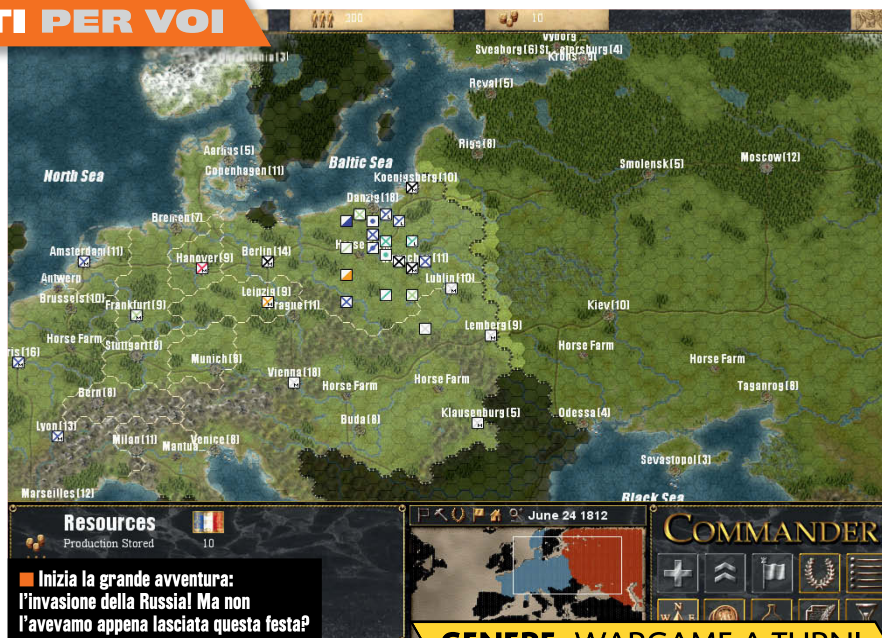
World War One è, probabilmente, il titolo più ambizioso di AGEOD: straordinariamente ricco di dettaglio, scricchiola sotto il proprio peso. Consigliato, ma date prima un'occhiata ai requisiti fuori parametro e ai forum del gioco!

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
7	6	6	8	9	9

IN INGLESE

Commander: Napoleon at War è attualmente disponibile solo in inglese, e via Internet (www.matrixgames.com). La versione in download digitale ha un manuale in formato .pdf, e costa 34,99 euro, mentre quella confezionata (con manuale in carta) costa 40,99 euro, più spese di spedizione. Matrix distribuisce direttamente dalla sua filiale europea, quindi i prezzi non sono soggetti alle incertezze derivanti dalle frequenti fluttuazioni nel rapporto tra euro e dollaro, tipiche di questo momento economico.



Inizia la grande avventura: l'invasione della Russia! Ma non l'avevamo appena lasciata questa festa?



Chi lo desidera, può utilizzare simboli militari invece della rappresentazione grafica delle unità.

GENERE: WARGAME A TURNI

COMMANDER: NAPOLEON AT WAR

Napoleone applica le strategie di Rommel. Ma funzionano?

SE la Seconda Guerra Mondiale ride, Napoleone non piange. Questo pare essere l'aforisma del momento, visto l'attuale diluvio di titoli dedicati a due tra i più grandi periodi della storia militare.

Commander: Napoleon at War potrebbe rappresentare una sorta di anello di congiunzione, dal momento che si basa sul semplice, ma interessante sistema di *Commander: Europe at War*, da noi già recensito sul numero di gennaio 2008 di GMC. I risultati, però, sono abbastanza dubbi.

In base allo scenario scelto, il gioco ricostruisce sia le principali campagne di Napoleone, sia l'intero periodo 1805-1812. Il sistema è a turni ed esagoni, e la mappa copre tutta l'Europa e il Nord Africa, oltre a una piccola porzione di Nord America. I due avversari (sempre Francia contro "Coalizione", termine che indica varie alleanze di nazioni europee) si alternano a muovere e a combattere con le loro unità.

Ogni pedina rappresenta un "corpo" composto da un unico tipo di arma (cavalleria pesante o leggera, fanteria, artiglieria ippo-trainata, milizia...) e caratterizzato, oltre che da fattori di combattimento appropriati in base agli uomini che lo compongono, da un valore complessivo di "forza" che può variare tra 1 (minimo) e 10. Quando un'unità è ridotta a zero, viene eliminata, mentre corpi d'armata indeboliti possono essere rinforzati pagando un costo in produzione industriale e altre risorse.

Le unità muovono e attaccano (se lo desiderano) i nemici a tiro, una alla volta. Non è quindi consentito coordinare l'attacco contemporaneo di più corpi, ma solo scegliere il modo migliore per farli agire in sequenza. I veterani dei wargame riconosceranno, in questa descrizione del sistema di gioco, i fondamenti della gloriosa serie *Panzer General* (che già formava la base di *Europe at War*). In effetti, *Napoleon at War* non è altro che un grande Mod, che mutua pressoché la totalità dei concetti dai due titoli precedenti.

> "Il sistema di gioco è storicamente inaccurato"

Ciò si trasforma nel suo problema principale: ovvero, un sistema di gioco che non ricostruisce affatto le peculiarità del periodo napoleonico. Ha senso, per esempio, che le batterie di artiglieria bombardino nemici collocati a decine di chilometri di distanza (né più, né meno di quanto accadeva durante la Seconda Guerra Mondiale)? Continuando sullo stesso piano, elementi come manovra operazionale sul campo, ricerca tecnologica e rifornimenti, non ricordano alcunché dell'era del piccolo comandante corso.

Resta da salvare un'Intelligenza Artificiale buona sul piano operazionale (capace di mettere insieme valide combinazioni d'attacco con le proprie unità), pur se debole su quello strategico, e un sistema introduttivo semplice e divertente. Ma allora, perché non acquistare o *Napoleon's Campaigns* di AGEOD (che al prezzo di una complessità solo leggermente maggiore presenta una ricostruzione assai più realistica del periodo), o, se è il sistema di gioco a interessare, *Europe at War* (dove è applicato in modo molto più sensato)? In definitiva, un titolo inutile.

Vincenzo Beretta



LA MACCHINA DELLA GUERRA

Le nazioni producono nuove unità "acquistandole" da una schermata particolare. In base al tipo, ci sarà una differente spesa non solo in "punti-produzione" (che rappresentano in modo astratto la potenza industriale ed economica nazionale), ma anche in una varietà di risorse, come uomini e cavalli. Queste ultime vengono prodotte in particolari zone della mappa, e ciò rende importante la conquista di tali luoghi tanto quanto quella delle città nemiche. Inoltre, dalla stessa schermata si possono arruolare generali famosi che, una volta associati a un corpo d'armata, ne aumentano sensibilmente la forza in combattimento. Infine, in un pannello a parte, possiamo investire le risorse nazionali nella "tecnologia", arruolando scienziati che, con un po' di pazienza, ci daranno cannoni più forti, tattiche militari migliori (più potenza in attacco per le unità) e altri benefici.



IN ALTERNATIVA...

Napoleon's Campaigns, Gen 08, 8
Basato sul sistema di American Civil War, il gioco di AGEOD è un po' più complesso, ma estremamente più realistico. Manca della parte diplomatica.

Crown of Glory, Set 05, 8
Il periodo napoleonico ricostruito su scala strategica e tattica, con un sistema a turni ed esagoni per simulare le battaglie tra eserciti che si incontrano sulla mappa europea.

info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **Slitherine** ■ Distributore **Matrix Games** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 34,99 (download digitale), € 40,99 (confezionato)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.matrixgames.com**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1,4 GHZ, 512 MB RAM, Scheda grafica 32 MB, 280 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sis. Cons. **CPU 2 GHz, Scheda grafica 1GB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN, E-Mail**

- Semplice da imparare
- Numerosi scenari
- Copre guerra, ricerca tecnologica e diplomazia

- Sistema di gioco inadeguato per il periodo
- L'artiglieria ha capacità assurde
- I.A. strategica non molto abile

Un gioco semplice e con molti scenari, ma che non ricostruisce affatto le peculiarità del periodo napoleonico. Ricorda più un Mod di *Europe at War*, con grafica e scenari ispirati all'inizio del XIX secolo, e ci viene il sospetto che sia esattamente questo.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
7	5	7	5	6	4

CASTELLI IN ARIA

Per essere completato, ogni quadro di *World of Goo* richiede che un numero minimo di palline venga "salvato" attraverso l'aspiratore. Nel caso che il giocatore sia così bravo da salvarne di più, le sfere catramose in eccesso vengono immagazzinate in una schermata speciale e possono essere utilizzate per costruire "strutture che raggiungono il cielo". Letteralmente! In questa schermata, infatti, l'obiettivo è innalzare una torre cercando di creare una combinazione stabile di sfere e legami. Una nuvoletta indica l'altezza che abbiamo raggiunto (permettendoci di confrontarla con quella di giocatori di tutto il mondo). L'impresa non è facile, visto che una torre senza solide fondamenta tenderà a oscillare e ad accasciarsi come un soufflé malriuscito, ma per realizzare tali fondamenta occorre una buona distribuzione di sfere di "goo" alla base. In definitiva, in questa schermata dimostreremo sia la nostra bravura nel gioco principale, sia il nostro talento nel realizzare strutture eleganti e resistenti.





Potremo contare sull'assistenza di oggetti di vario tipo, come palloncini colorati.

INGLESE APPICCICOSO

World of Goo è disponibile sul sito degli sviluppatori (2dboy.com), al prezzo di 20 dollari (al momento in cui andiamo in stampa, pari a 15,85 euro). Si tratta della versione "americana", mentre quella europea ufficiale uscirà entro febbraio 2009, e conterrà un capitolo in più. Il gioco è completamente in inglese, ma imparare a giocare è molto intuitivo anche per chi non mastica tale lingua.

GENERE: ROMPICAPO

WORLD OF GOO

Petrolio e catrame, per una volta, inquinano il nostro tempo libero.

L'idea è semplice: un rompicapo con grafica essenziale, ma azzeccata, a basso costo e capace di divorare il nostro tempo. In quanti ci hanno tentato? _World of Goo_, ambientato in un mondo di appiccicose gocce, ci riesce!

Lo scopo è di riuscire a utilizzare un cursore e varie attrezzature sparse sullo schermo per condurre una serie di buffi "blob" di petrolio catramoso verso un aspiratore. Le gocce possono essere "afferrate" e spostate a piacimento, ma le posizioni migliori dove collocarle sono quelle da cui possono stabilire "legami" con gocce già esistenti (indicati, fino a quando non selezioniamo il punto definitivo, da sottili linee luminose). Una volta piazzata la goccia, tali legami contribuiscono a costruire una struttura sempre più complessa, utile per "arrampicarsi" verso il sospirato aspiratore.

Naturalmente, non è così facile. Innanzitutto, tali strutture tendono a oscillare e a piegarsi, seguendo il "peso" delle gocce collocate e le più elementari leggi della fisica.

Ciò significa che, se costruiamo un "grattacielo" di simpatici blob troppo sbilanciato, rischieremo di vederlo accasciarsi di lato , magari a pochi metri dal punto di arrivo. Inoltre, man mano che si procede (ogni quadro è una nuova "tappa" nel viaggio, in una serie di cinque mappe più vaste), ci si imbatte in ostacoli poco simpatici: baratri da superare, ingranaggi trituratori, ponti mobili e altri. In nostro aiuto arrivano "attrezzi" quali palloncini gonfi d'elio (che possono "sorreggere", in momenti cruciali, strutture pericolanti), sfere catramose verdi dalle capacità particolari e la possibilità di "appiccicare" alcuni globi a strutture del paesaggio, così da creare punti di ancoraggio. Se una mossa non ci soddisfa, abbiamo modo di cancellarla e di ripeterla (in verità, possiamo cancellare un buon numero di mosse, così da riportarci in una posizione precedente).

> "Coinvolgente come una fila di caramelle mou"

WoG tiene conto del tempo e del numero complessivo di mosse con cui abbiamo superato un livello, ma già il *superarlo* sarà una grande impresa. Una volta completato, potremo ritentarlo a volontà, nel tentativo di battere il nostro record.



WoG è ambientato in un buffo mondo in cui la progressione dei livelli segue quella delle stagioni. I primi quadri sono relativamente semplici, ma basta progredire di poco per ritrovarsi immediatamente nel. . . catrame alto. Come tutti i buoni rompicapo, *World of Goo* favorisce il "pensiero laterale", e ogni volta che, dopo aver combattuto per un'ora con un livello, si scopre che la soluzione era in verità semplicissima, ci si sente in parte intelligentissimi, in parte fessi. Insomma, un titolo coinvolgente come una fila di caramelle mou, consigliato a tutti: peccato per una certa mancanza di equilibrio nella progressione dei quadri.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

Puzzle Quest, Nat 05, 8½
La storia e il mondo ricordano un GdR giapponese per console, ma i combattimenti si svolgono con un rompicapo in stile Bejeweled.

Lumines, Lug 08, 8½
Un titolo simile a Tetris, ma in cui, oltre ai blocchi, si creano combinazioni da favola di luci e suoni.

info ■ Casa **2D BOY** ■ Sviluppatore **2D BOY** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 15,85 (20 dollari)** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **2dboy.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 300 MHz, 128 MB RAM, 75 MB HD, Internet per l'acquisto**
- Sistema Consigliato **Processore 1 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **No**

+ Grafica accattivante
+ Intuitivo ma riuscito sistema di "leggi fisiche"
+ I "temi" di molti livelli sono assai buffi
− Alcuni livelli sono troppo facili
− Altri livelli sono troppo frustranti
− Visione del campo di gioco troppo ristretta

Ingannevolmente semplice, _World of Goo_ è riuscito a farci pensare a come superare uno dei suoi livelli (quasi) in ogni momento della giornata. Provatelo e rimarrete piacevolmente "impantanati" nei suoi quadri catramosi!

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ROMPICAPO	VARIETÀ
8	7	9	8	9	8

IN ITALIANO

La versione di *Sins* presentata da Halifax è in lingua italiana per quanto riguarda testi a schermo, scatola e manuale. Restano in inglese i doppiaggi. Informativo a sufficienza il manuale e discreta la traduzione, pur con qualche bruttura linguistica figlia dell'eccessiva letteralità: "ospite robot", per esempio, per quella che è una portaerei meccanizzata.





Le galassie di *Sins of a Solar Empire* si infiammano in battaglie davvero epiche.



Alcune mappe sono veramente vaste, e potrebbero richiedere giorni per essere conquistate.

GENERE: MANAGERIALE SPAZIALE

SINS OF A SOLAR EMPIRE

Nello spazio di Ironclad nessuno ci avrebbe sentito urlare: forse perché gridavamo nella lingua sbagliata?

C'È SPAZIO PER TUTTI

Il titolo Ironclad è costruito con una forte enfasi sulla schermaglia libera, configurabile a piacere. Esistono mappe specificamente dedicate al gioco online, a squadre e competitivo. È possibile guidare le proprie squadre alla conquista di piccoli angoli di universo, così come imbarcarsi nella titanica conquista di vaste galassie. Il tutto si sviluppa con ragionata lentezza.

IN ALTERNATIVA...

Galactic Civilizations 2: Twilight of the Arnor, Lug 08, 9
Rinnova i fasti di *Master of Orion*: un titolo vasto quanto l'universo.

Homeworld 2, Set 03, 8
L'RTS spaziale che più si avvicina, per concezione, alle battaglie di *Sins of a Solar Empire*.

USCITO nel febbraio del 2008 sul mercato americano, *Sins of a Solar Empire* è stato benedetto da un successo tanto inspirato quanto meritato (su GMC, avevamo recensito la versione di importazione parallela, voto: 9). Auspici più che ottimi per il lungo viaggio iperspaziale che ha portato il gioco a essere distribuito ufficialmente nel nostro Paese da Halifax e, finalmente, tradotto nella nostra lingua.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

L'opera firmata Ironclad si pone esattamente a metà strada fra gli strategici in tempo reale (*Homeworld* l'ispiratore più evidente) e i titoli gestionali spaziali vasti e complessi della scuola di *Master of Orion*. Il risultato è una commistione di gran classe, che semplifica le componenti gestionali in nome della tattica militare e dello spettacolo, senza però cedere di una virgola sul fronte della profondità e della ricchezza.

Questa, brevemente, la sostanza del gioco, interamente in tempo reale: al comando di una fra tre fazioni – la prosaica Confederazione dei Mercanti, i futuristici Advent e gli alieni erranti Vasari – il giocatore si trova di fronte a un "sistema stellare" composto da un numero variabile di pianeti e asteroidi, collegati da rotte siderali. Ciascun corpo celeste, colonizzabile grazie alle navi e alle tecnologie apposite, è un'entità economica e produttiva: genera, infatti, denaro in base alla popolazione residente, e ospita nella propria orbita le strutture utili a estrarre metallo e cristalli, nonché difese di diversa natura e spazioporti necessari per accrescere le file della flotta.

> "Le astronavi sono grandi protagoniste"

Grandi protagoniste del titolo sono, appunto, le astronavi, suddivise in tre categorie. Le fregate sono i vascelli più comuni, adatti alla fabbricazione di massa, gli incrociatori offrono abilità e ruoli più specifici, mentre le ammiraglie, dotate di straordinaria potenza di fuoco, rappresentano il fulcro di ogni armata: possono infatti crescere in esperienza e acquisite capacità sempre più letali. L'intera componente strategica si sviluppa in funzione delle titaniche battaglie siderali, graficamente splendide, epiche quanto a numeri e potenti nell'evocare atmosfera. Per la gestione di un impianto di gioco tanto vasto, Ironclad ha tirato fuori dal cilindro un'interfaccia elegante: una intelligente automazione e intuitive barre a bordo schermo aiutato a tenere sotto controllo un flusso di informazioni e di eventi davvero vasto, forse troppo in certi frangenti.

Unica grande pecca di *Sins* rimane l'assenza di qualsivoglia campagna. Certo, le mappe sono numerose – ce ne sono di adatte a scontri lunghi ed epocali – e la modalità multiplayer contribuisce alla longevità, ma, per come stanno le cose, ciascuna partita lascia la sensazione di essere fine a se stessa. Un vero peccato, dal momento che le premesse narrative avrebbero meritato di essere esplorate più a fondo. Questo e poco altro: il resto è grandioso.

Claudio Chianese



I SEGRETI DELL'UNIVERSO

La componente di ricerca è alla base dell'impianto strategico di *Sins of a Solar Empire*. Con l'ausilio di laboratori militari e civili (da costruire in numero sufficiente), potremo sviluppare una varietà di progetti, a partire da prototipi di nuove astronavi fino ad arrivare alle migliorie economiche. Nuove abilità verranno così ad arricchire le possibilità tattiche, mentre la consistenza numerica delle flotte sarà accresciuta investendo negli studi logistici. Un esborso di tempo e denaro fondamentale per prevalere sul lungo periodo, ma da bilanciare attentamente con le necessità belliche ed espansionistiche del nostro impero. L'albero tecnologico è in buona misura diverso per ciascuna delle tre razze in lotta, ed enfatizza le caratteristiche di ogni singola popolazione.



info ■ Casa **Kalypso/Stardock** ■ Sviluppatore **Ironclad** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.sinsofasolarempire.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

Pro:
- Grande spettacolarità
- Strategicamente profondo
- Interfaccia elegante

Contro:
- Nessuna campagna vera e propria
- Inadatto alle sfide veloci
- Gestione dell'impero non accuratissima

Grande impatto visivo e indiscutibile valore strategico: difficile non rimanere incantati da *Sins of a Solar Empire*. Ora che l'universo parla italiano, non ci resta che spolverare l'uniforme da ammiraglio e guidare l'assalto ai bastioni di Orione.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
8	7	8	8	8	8

Il solito retro-finto-gioco della serie, questa volta è una sorta di salvataggio spaziale: come sempre non è un gran divertimento.

Negli intenti del regista, questo scatolone di cartone dovrebbe essere una barca, con cui è appena arrivato nella foresta amazzonica. Sì, be', quasi.

IN ITALIANO?

Se siete dei fan di Strong Bad e dei suoi compagni sapete già cosa aspettarvi: ovvero, un bel "no, il gioco non è tradotto in italiano". L'avventura è disponibile unicamente in lingua inglese, sia per quanto riguarda i testi, sia per il doppiaggio. I sottotitoli aiutano, ma è gradita una buona conoscenza della lingua d'Albione.

GENERE: AVVENTURA

STRONG BAD COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE EP. 4: DANGERESQUE 3

Come scoprimmo che Venezia è in Francia.

I NUOVI EROI

Il nuovo episodio di Strong Bad si presenta come un film girato dalla solita serie di assurdi personaggi che hanno popolato i tre giochi precedenti. Ogni figura ricopre, quindi, un ruolo differente rispetto al solito: c'è l'eroe Dangeresque (Strong Bad), ci sono i comprimari dell'eroe, i cattivoni, la bella bionda (Marziapan), lo scienziato sovrappeso, l'informatore semi-segreto e... e mica vorrete sapere tutto prima di averlo giocato no?



NON si fermano i rimandi al dolce periodo dell'adolescenza Anni '90 per i ragazzi di "Strong Bad", il Web comic che ha fatto fortuna affondando le mani nell'ultima decade dello scorso secolo e, da ormai quattro episodi, capace di sbarcare nel mondo dei videogiochi.

Dangeresque 3, questo il titolo della nuova avventura della cricca di Strong Bad, cambia infatti le carte in tavola (almeno sotto il profilo narrativo) e racconta di come i nostri abbiano deciso di girare un piccolo film casalingo. O meglio, una grande epopea d'azione, con spionaggio, sparatorie, effetti speciali ultra luccicosi, dialoghi che tagliano il fiato e continui colpi di scena. Questo è l'intento nella testa del regista improvvisato (Strong Bad, naturalmente), che poi si traduce su schermo in un'operetta casalinga più che abbozzata, capace di richiamare alla mente proprio i metodi che si potevano usare negli Anni '90 per creare un film con gli amici, in un'epoca ben lontana dalle videocamere digitali e YouTube.

Il nuovo episodio di Strong Bad si rivela il migliore del lotto, finora: non cambia la struttura di gioco, che rimane quella di un'avventura grafica piuttosto elementare,

> "Il nuovo episodio si rivela il migliore del lotto"

ma mutano i ruoli e le ambientazioni. Dato che tutto viene realizzato con quattro soldi, è divertente vedere come Strong Bad e i suoi amici provino a tinteggiare le loro camerette e le classiche "location" degli episodi precedenti, in modo da farli apparire nuovi, ovviamente finendo in un turbinio trash che farebbe gola a Ed Wood.

Dangeresque 3 è divertente (come sempre), ma il taglio delle battute è ancora più azzeccato e ridicolo (per scelta), mentre la cura riposta nel dare



al giocatore la perfetta sensazione che il tutto sia una robaccia confezionata in casa è da applausi.

Non applausi scroscianti, forse, ma sempre di applausi si parla. Il ritmo pare inizialmente sottotono, come già alcuni episodi prima di questo, ma è sufficiente oltrepassare con successo le primissime fasi per ritrovarsi infilati in una cascata senza fine di stupide sorprese, piccoli puzzle (tutti piuttosto semplici) e scene capaci di strappare più di un sorriso. Non aspettatevi un'avventura in grado di segnare per sempre l'evolversi del genere, ma un buon episodio di un gioco a puntate, meritevole dei pochi euro che chiede per essere scaricato.

Mattia Ravanelli



COME SCARICARLO

Collegatevi all'indirizzo www.telltalegames.com/strongbad e scegliete l'episodio, pagandolo 8,95 dollari (pari a circa 7 euro) con carta di credito. Se preferite, potete anche comprare il "pass" per l'intera serie: al prezzo di 34,95 dollari (circa 27 euro) vi porterete a casa tutti gli episodi pubblicati fino a oggi e quelli futuri.

IN ALTERNATIVA...

Strong Bad Cool Game for Attractive People Ep. 3, Dic 08, 6½
Ambientato nel "normale" mondo di Strong Bad, è divertente, anche se meno di questo nuovo capitolo.

Sam & Max Season 1 & 2, Lug 07 - Giu 08, 7½
Telltale ha riportato alla vita anche i due investigatori Sam & Max. Se vi piace il genere, non potete assolutamente perdervi le loro avventure.

info ■ Casa **TellTale** ■ Sviluppatore **Videlectrix** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 7 (8,95 dollari)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.telltalegames.com**

specifiche tecniche
- Sist Min. **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 32 MB, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **512 MB RAM, Scheda video 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Dialoghi divertenti
- Grande cura per i dettagli
- Prezzo interessante

- Enigmi piuttosto semplici
- Qualche momento di stanca
- Non dura tantissimo

Un'avventura fuori dall'ordinario per Strong Bad e i suoi amici, di sicuro la più caratteristica e divertente delle quattro fino a oggi rese disponibili. Considerato il prezzo, potete farci un pensierino, anche se è tutta in lingua inglese molto caratterizzata.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
7	7	7	6	6	8



Ecco come si costruisce una casa in *MySims*: ci sono tanti pezzi, ma il numero cresce avanzando nel gioco e ogni elemento può essere colorato a piacimento.



MySims vi chiederà di creare per questo cuoco tavoli, sedie, forni, lavandini... Non è il solito *The Sims*!

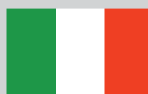
GENERE: GIOCO GESTIONALE

MYSIMS

Electronic Arts presenta il primo simulatore IKEA quasi ufficiale.

SIMS TRICOLORI

***MySims* è completamente tradotto in italiano, tranne le voci. Anche perché queste ultime, come in *The Sims*, non sono altro che un misto di versi gutturali e qualche vocale messa a caso. I testi, però, si rivelano ben fatti e adatti sia al tono, sia allo stile del gioco.**



CHI nei videogiochi cerca uno sfogo rispetto alla vita di tutti i giorni, ovvero qualche avventura fantastica, il modo per calcare i campi di calcio più celebri del pianeta o la scusa per mettersi al volante di una rombante "muscle car", difficilmente avrà apprezzato *The Sims* in tutti questi anni.

Quello che per qualcuno è il punto di forza del multi-milionario gioco di Will Wright, per altri è il suo più fastidioso difetto: l'interesse nel riproporre su un monitor situazioni vissute ogni giorno, pur con il suo bel carico di ironia ed estremizzazioni assortite. *MySims*, nonostante il titolo che porta, ha poco a che fare con la serie principale di Electronic Arts: nel bene e nel male. Come avrete capito, è tutta una questione di gusti, ma se aspettavate un titolo rilassante, colorato, semplice e capace di sprizzare buonismo da ogni singolo passaggio del suo codice binario, fermatevi pure: lo avete appena trovato.

MySims nasce poco più di un anno fa sui lidi marchiati Nintendo del Wii e arriva oggi in edizione PC virtualmente inalterato. C'è giusto la possibilità di collegarsi con qualche amico online per scambiarsi le proprie creazioni, alcuni progetti extra e poco altro. Se, però, vi state chiedendo cosa diavolo s'intenda con "progetti" e "creazioni", continuate pure a leggere. In effetti, l'attenzione in *MySims* è tutta posta sulla capacità del giocatore di assemblare edifici o oggetti di uso comune, da regalare poi agli altri abitanti di una cittadina diroccata e ormai quasi del tutto abbandonata a se stessa.

Perché? Perché è bruttina e triste, per i suoi abitanti addirittura peggio di Rovello Porro (CO).

L'eroe, in questo caso, è il personaggio controllato dal giocatore, giunto quale benedizione a stabilirsi nel piccolo centro e subito messo sotto pressione dal sindaco e dai due o tre disperati che ancora ne calcano le stradine in ciottolato: "per pietà, costruisci le case, costruisci qualcosa, rendici di nuovo felici di esistere, che la vita è mestizia pura!".

Non si rivolgono esattamente così al nuovo arrivato, ma poco ci manca. Sta di fatto che *MySims* mette subito in chiaro come funzionano le cose: si gironzola per il villaggio, inizialmente davvero sguarnito, e si parla con i morbidissimi concittadini. Inizialmente, saranno proprio il sindaco e la gioviale fioraia a chiedervi una mano. Una fioriera nuova, un banchetto per tenere i discorsi, una poltrona e via: le cose già iniziano a prendere un'altra piega. E più la piega va

> **"Perfetto per sorridere e rilassarsi"**

formandosi, più il prestigio della cittadina sale e nuovi inquilini iniziano a farsi vedere in giro per le stradine. Ognuno dei nuovi arrivati ricopre un ruolo preciso nell'organigramma della città, quindi i primi due a mostrarsi saranno un cuoco e il direttore di un museo. Il sindaco inizia a intravedere possibilità di tasse extra, dunque ci tiene a farvi sapere che se costruirete un bel ristorante al cuoco e un museo al direttore, questi si fermeranno vita natural durante, anche loro pronti a chiedervi poi la realizzazione di nuovi progetti (un forno per la pizza, i tavoli per il ristorante o, addirittura, falsi reperti archeologici per il museo).

L'andazzo dell'intero gioco è pressoché

IKEA ONLINE

La versione per PC Windows di *MySims* offre la possibilità di crearsi una lista amici online, perennemente visualizzata in un angolo dello schermo. Il tutto funziona attraverso un servizio di messaggistica integrato direttamente nel gioco.

MOBILI FAI-DA-TE

Un semplice esempio per spiegarvi come si costruisce qualcosa in *MySims*.



Per prima cosa, bisogna tenere d'occhio il progetto in 3D che compare, in semi-trasparenza, su schermo. Si può improvvisare un po', ma l'importante è che siano "riempiti" gli spazi con la scintilla azzurra. Ai piedi dello schermo si trovano alcuni dei tanti pezzi a disposizione.



Il progetto è finito: potremmo ancora aggiungere degli elementi volendo, anche se in realtà ci sono dei limiti e bisogna sempre stare attenti a non andare oltre il volume massimo consentito (ma sarà il gioco stesso a impedirvi un errore simile).



L'ultima fase consiste nella colorazione dell'oggetto, in questo caso un forno per il ristorante italiano. Il cuoco Gino ha richiesto espressamente l'utilizzo di 4 essenze pietra e 4 essenze mela rossa, quindi almeno 8 elementi del forno dovranno essere colorati seguendo le sue indicazioni.


Le espressioni dei Sims sono tutte assurde e ben curate.

MIOSIM

Non Sarebbe un "Sims" senza la possibilità di personalizzare il proprio avatar.

- Per cambiare l'intero vestiario, bisogna indicare il corpo centrale del personaggio e cliccare fino a che non si trova quello adatto. Non è possibile cambiare i soli pantaloni/gonna o la sola camicia/maglietta.
- Puntando la bocca e premendo uno dei due pulsanti del mouse, si sceglie quale tipologia usare. È anche utile per decidere se volete un personaggio femminile o maschile (basterà piazzargli barba e baffi).
- È sufficiente premere i due pulsanti per esplorare tutte le accoppiate di occhi presenti e, anche in questo caso, sono utili per definire il sesso del proprio eroe.
- I capelli sono davvero tanti e cliccando qui sopra potrete anche scegliere se calzare un cappello o meno.





Il sindaco è perennemente al telefono: tranquilli, basta rivolgerle la parola con lei, da brava maleducata, terminerà al volo la conversazione.



Le interazioni possibili con gli altri personaggi sono piuttosto limitate, ma perlomeno si rivelano simpatiche.

PARLA CON LORO

Ogni volta che ci si avvicina a un personaggio, è possibile interagire in maniera piuttosto elementare. Le scelte standard sono tre: parla, sii gentile e sii crudele. La prima opzione è fondamentale per scoprire se gli interlocutori vogliono "prenotare" qualche progetto, mentre la seconda e la terza servono solo per gestire le relazioni interpersonali. Dimostrandosi gentili, si farà amicizia e si otterranno essenze di felicità, tutto l'opposto di quello che succede quando ci si comporta come delle bestie crudeli.

SONDA CON PIÙ PRECISIONE

In alcuni punti della mappa della città è possibile estrarre una bella sonda elettromagnetica per esaminare il terreno. Dei cerchi concentrici e relativi effetti sonori aiutano a capire dove possa essere sotterrata un'essenza più o meno utile. Non perdetevi d'animo e sondate tutto il sondabile!

riassunto nelle righe qui sopra. Non è la profondità il fiore all'occhiello di *MySims*, ma questo non vuol dire che non sappia fare le cose per bene. La fase di creazione di ogni oggetto è piuttosto semplice, ma non toglie al giocatore la facoltà di improvvisare: si tratta, in soldoni, di utilizzare alcuni elementi base per andare a ricostruire un progetto visualizzato chiaramente in 3D sullo schermo, potendo anche aggiungere alcuni "pezzi" extra, limitatamente a un certo volume massimo che deve occupare l'oggetto stesso.

Una volta completata la struttura, si passa alla colorazione, ed ecco arrivare l'altra caratteristica peculiare del gioco. In *MySims* esistono delle essenze, degli elementi che, se raccolti, corrispondono poi a dei colori da applicare alle creazioni.

E a ogni colore equivale uno stile, un umore, un atteggiamento: quindi l'essenza di una mela rossa o di un sorriso giallo doneranno felicità e benessere all'oggetto. Attenzione, però! Sono gli stessi personaggi a chiedere che essenze devono presentare, per forza di cose, gli oggetti che vi hanno commissionato.

Quindi starà al giocatore scuotere alberi, scavare per terra, spaccare legna o pescare per ottenere la gran parte delle tantissime essenze. D'altronde, ne esistono anche di più rare e nascoste, magari da ottenersi attraverso un gesto carino nei confronti di un fantasma che si aggira per la città di notte o scambiando due battute con gli stessi concittadini.

Nonostante una certa ripetitività di fondo, dovuta a uno schema di gioco piuttosto rigido, *MySims* non è assolutamente un fallimento: la caratterizzazione dei personaggi è simpatica, in giro per il villaggio succedono tante piccole cose divertenti e la stessa mappa riesce ad aprirsi in maniera insospettabile proseguendo nell'avventura.

Non è adatto a tutti, ma è un'esperienza perfetta per chi vuole sorridere e rilassarsi, o per chi stava cercando il regalo perfetto per qualche amico/parente meno addetto all'arte del fucile o della strategia in tempo reale.

Mattia Ravanelli



IN ALTERNATIVA...

The Sims 2, Ott 04, 9
Alla ricerca di un "normale" Sims e decisi a rifiutare qualsiasi variazione a tema IKEA? Allora buttatevi senza remore sul classico *The Sims 2*. Non ve ne pentirete.

The Sims Pet Stories, Ago 07, 7
Se cercate *The Sims 2* con un filo di trama e degli obiettivi da conseguire, Pet Stories è uno degli "episodi" più simpatici.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Electronic Arts UK** ■ Distributore **Cidiverte, Leader** ■ Telefono **199106266; 0332/874111** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet http://mysims.ea.com/home.php

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

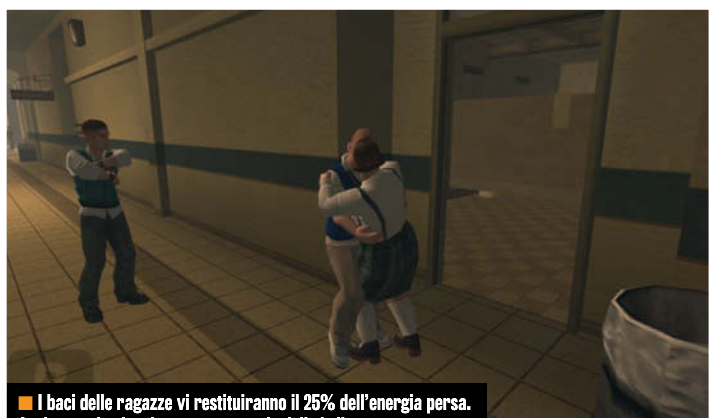
- Semplice e immediato
- Buona caratterizzazione
- Fase di costruzione divertente

- Poca varietà
- Graficamente non è sempre il massimo
- Alcuni problemi con la telecamera

Un gioco semplice, ma non per questo fiacco o poco interessante. *MySims* è rilassante e particolarmente curato, sia nella fase di costruzione, sia in quella di caratterizzazione. Peccato che la ricetta di gioco conti su pochi ingredienti.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	VARIETÀ	PERSONAGGI
7	7	8	6	7	8



I baci delle ragazze vi restituiranno il 25% dell'energia persa. Anche se a baciarvi non sono proprio delle bellezze.



I vari "clan" si distingueranno facilmente dagli abiti. Naturalmente, il vostro abbigliamento influenzerà simpatie e antipatie.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

A scuola i prepotenti vi mettevano i piedi in testa? È giunta l'ora della riscossa!

MAI SALTARE LE LEZIONI

Bully – Scolarship Edition vanta una struttura aperta e vi permetterà di girare a piacere per l'area di gioco, affrontando le missioni nell'ordine che preferite. Gli unici punti fermi saranno le lezioni: a certi orari, infatti, dovrete fare in modo di trovarvi in classe. In caso di ritardo, dovrete fare attenzione ai tutor, che vi inseguiranno sino a che non vi avranno acciuffato (o avrete fatto perdere le vostre tracce).

IN ITALIANO

Come da tradizione Rockstar, la traduzione riguarda solo manuale, scatola, menu e i testi a video (sottotitoli compresi). Le voci rimangono in inglese.



I giochi di Rockstar Games fanno sempre discutere, anche al di fuori dei circuiti specializzati. I vari capitoli di Grand Theft Auto, per esempio, sono approdati agli onori delle cronache su quotidiani e telegiornali, a causa delle controverse tematiche rappresentate.

Non fa eccezione Bully, che al suo esordio su PlayStation 2 (nel 2006) fu accolto in maniera non certo positiva dalla stampa generalista. E non solo in Italia, dove le polemiche sul bullismo scolastico vanno avanti da tempo, ma anche in altri paesi, come gli Stati Uniti e, soprattutto, il Brasile, dove addirittura sono state scomodate le autorità. Può sembrare strano che un gioco classificato 16+ dal sistema PEGI e dove non si ammazza nessuno sia al centro di tante attenzioni, ma probabilmente l'ambientazione ha contribuito a farlo finire sotto i riflettori. In ogni caso, dopo mille vicissitudini, le autorità brasiliane decisero di non permetterne la commercializzazione, mentre negli USA, il giudice della Florida Ronald Friedman concluse la causa intentata contro Rockstar Games dal procuratore Jack Thompson autorizzandone la distribuzione e sottolineando: "Nonostante non voglia che i miei figli giochino a Bully, non trovo in esso nulla di strano o differente da ciò che si può vedere in tv ogni notte". Per andare sul sicuro almeno nella vecchia Europa, Rockstar cambiò nome al gioco, che nella sua incarnazione per PS2 fu chiamato Canis Canem Edit (locuzione latina che significa "cane mangia cane").

Con un certo ritardo, è ora disponibile la versione PC, ribattezzata Bully – Scolarship Edition, che include alcune migliorie rispetto all'originale.

Lo schema di gioco di Bully è simile a quello di uno degli ultimi Grand Theft Auto: un mondo aperto da esplorare liberamente e in cui affrontare una serie di bizzarre missioni. Al posto delle gang di varie etnie che caratterizzano GTA, i gruppetti sono ispirati all'atmosfera liceale: non mancano i "fighetti" figli di papà, i secchioni e nemmeno i prepotenti, ovviamente incompatibili gli uni con gli altri. Il protagonista si troverà a dover interagire con tutti, attirandosi di volta in volta le simpatie di qualcuno e – di conseguenza – l'odio di altri.

I poliziotti sono sostituiti dai tutor, che impazziranno nel cercare di mantenere l'ordine nell'istituto

> "Bully è un GTA in miniatura"

BullyWorth Academy. Dovranno sedare le risse, acciuffare i mariuoli che salteranno le lezioni per andare a combinare guai, nonché controllare che qualche furbetto non si aggiri nei corridoi scassinando le serrature degli armadietti dei compagni, alla ricerca di oggetti di valore. In realtà, definire il protagonista un bullo è errato: si tratta di uno studente difficile, non c'è dubbio, ma sotto il profilo etico, non è poi tanto mal messo. Nelle prime fasi di Bully lo vedremo difendere i secchioni dai prepotenti e aiutare le ragazze, per fare un esempio.

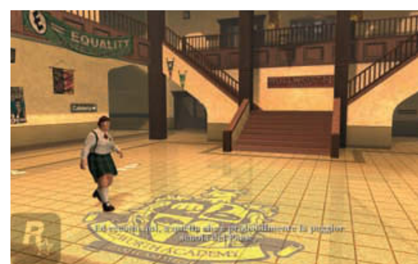
Man mano che si procede nel gioco, si ha accesso a un maggior numero di oggetti (fionde, bombolette puzzolenti, petardi, eccetera) e mezzi

IMPARARE L'EDUCAZIONE

Il carattere irruento del protagonista lo porterà subito a scontrarsi con varie persone, che si tratti di tutor rompiscatole, secchioni o bulletti vari. Fortunatamente, quando si è giovani è piuttosto facile rimediare a questi errori: andate dalla persona con cui avete litigato e fate pace per appianare qualsiasi dissapore. Attenzione, però: nella maggior parte dei casi, la gente vorrà qualcosa in cambio, solitamente denaro.









Fra le tante umiliazioni che potrete infliggere, non mancano lo scagliare qualcuno nei cestini della spazzatura o il donargli un incontro ravvicinato con i servizi igienici.

PER IL MEGLIO?

Il motore grafico di *Bully – Scolarship Edition* è stato aggiornato con il supporto all'alta risoluzione e sono stati migliorati gli shader, ma la base di partenza resta l'incarnazione per PlayStation 2, console che ormai ha fatto il suo tempo. Stilisticamente, è difficile muovergli critiche, ma chi è abituato alla mole di poligoni mossa dai giochi recenti, potrebbe rimanere un po' deluso. Il sistema di controllo tramite mouse e tastiera, inoltre, non fa gridare al miracolo. È funzionale, ma la disposizione dei tasti e i tempi di risposta non ottimali lo relegano a un gradino inferiore rispetto ad altri lavori di Rockstar, come le incarnazioni PC dei vari GTA (che sotto questo profilo erano inattaccabili). Fortunatamente, ci sono otto nuove missioni, ma non basteranno queste piccole modifiche per convincere chi ha già finito Canis Canem Edit a rigiocare la Scolarship Edition.



Le lezioni di chimica sono utili e divertenti, e vi trasformeranno in piccoli esperti di esplosivi.





I minigiochi di scassinamento sono molto semplici: la difficoltà consisterà nel non farsi scoprire.

di locomozione (inizialmente uno skateboard, ma poi arriveranno anche bicicletta e go-kart), e secondo le missioni affrontate e i rapporti con i vari gruppi, si capisce quali siano le fazioni amiche e quelle che, invece, cercheranno di pestarci a vista.

Bully è, quindi, un GTA in miniatura. Se nella più nota saga di Rockstar ci si muove in enormi città, qui l'azione si svolge in un'area a misura di adolescente, cioè il college e i suoi dintorni. Anche i temi hanno subito lo stesso trattamento e in Bully è facile notare la medesima vena dissacrante che caratterizza il "fratello maggiore", con la differenza che non si canzona più la società intera, ma ci si concentra sul micro-universo scolastico. Se Tommy Vercetti, per recuperare energia, andava al fast food o caricava una prostituta, in Bully il protagonista si rifornirà presso i distributori automatici di bibite o dovrà fare un regalo a una studentessa, che in cambio gli elargirà un bacio. Invece che in prigione, quando saremo colti sul fatto verremo portati al cospetto del rettore dell'istituto, o in classe, a seguire le lezioni che, in certi casi, possono rivelarsi anche molto utili: applicarsi in chimica significherà apprendere le nozioni necessarie a realizzare dei potenti petardi in camera.

Ci si diverte molto e chi ama lo stile Rockstar non dovrebbe farsi scappare questo Bully – Scolarship Edition: non manca nulla dello stile, della cura per il dettaglio e del feroce umorismo che hanno da sempre caratterizzato i giochi più "maturi" del noto team.

Il problema di Bully è solo il pessimo tempismo con cui è stato lanciato: su PC arriva dopo due anni rispetto a PlayStation 2 (per scusarsi del ritardo, però, i programmatori hanno inserito otto nuove missioni e qualche miglioria grafica). Soprattutto, esce a ridosso dell'atteso GTA IV, che si gode (e merita) le luci della ribalta. Al prezzo di soli 29 euro resta, comunque, molto allettante.

Alberto Falchi



L'ARTE DELLO SCASSINATORE

Sapere forzare le serrature degli armadietti si rivelerà un'abilità fondamentale. Non solo sarà indispensabile in alcune missioni, ma potrà tornare utile anche nella vita di tutti i giorni. Per "trovare" qualche soldo o dei nuovi vestiti, e persino per procurarsi un nascondiglio quando inseguiti.

MINIGIOCHI PER TUTTI

Nel corso delle peripezie che vi troverete a vivere in Bully – Scolarship Edition, si potranno approcciare numerosi minigiochi, alcuni dei quali decisamente simpatici. La maggior parte di essi rappresenteranno le lezioni: esibitevi in una sorta di "Simon" per imparare i fondamenti della chimica, o dilettatevi con una specie di "Scarabeo" per migliorare le vostre abilità linguistiche.

IN ALTERNATIVA...

***GTA IV*, Nat 08, 9**
Il miglior episodio della saga di *GTA*? Correte a leggere a pagina 80.

***Mafia*, Ott 02, 9**
Una trama più profonda supplisce alla maggior linearità nello sviluppo della vicenda.

info ■ Casa **Rockstar Games** ■ Sviluppatore **Rockstar** ■ Distributore **Take Two** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.rockstargames.com/bully/home/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 3.0, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- **Irriverente e sarcastico**
- **Cura per i particolari**
- **8 nuove missioni rispetto alla versione PS2**

- **Motore grafico obsoleto**
- **Sistema di controllo migliorabile**
- **È uscito troppo tardi**

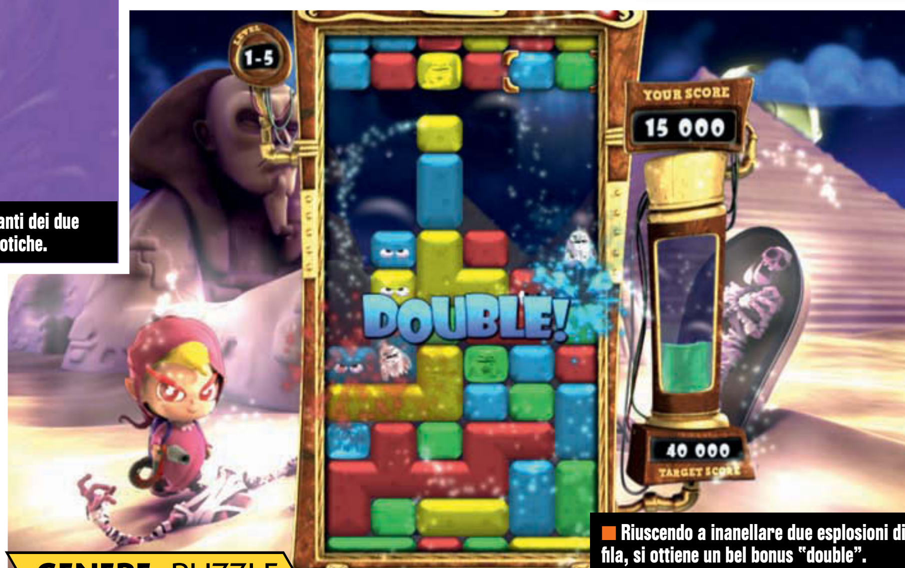
***Bully SE* è curato in ogni particolare: irriverente, a tratti surreale, ma sempre molto divertente. Peccato per il motore grafico ormai anziano, che difficilmente impressionerà giocatori abituati a ben altro dalle potenti GPU uscite di recente.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	UMORISMO	MISSIONI
7	8	8	8	9	7



In fasi come queste, dovrete sorbirvi le vocine trapananti dei due protagonisti. Non assicuriamo su eventuali reazioni nevrotiche.



Riuscendo a inanellare due esplosioni di fila, si ottiene un bel bonus "double".

COME LO COMPRO?

Spooky Spirits non riempirà gli scaffali dei negozi più vicini a casa vostra e nemmeno di quelli lontani. Come succede a tanti suoi simili in questa dorata epoca di Internet, il gioco è in vendita unicamente pressi vari negozi online, al prezzo di 19,90 dollari (circa 15 euro) e da scaricare al volo in pochi istanti. Se l'idea vi ispira o se volete semplicemente provare la versione dimostrativa, collegatevi a www.trollpop.com.

LA MODALITÀ PUZZLE

L'avventura (se così possiamo chiamarla) principale di *Spooky Spirits* offre tanti livelli, ognuno dei quali va oltrepassato raggiungendo un determinato punteggio. Ma se cercate qualcosa di diverso, potete scegliere una delle altre due opzioni presenti: nella prima è possibile giocare all'infinito, o almeno fino a quando il pozzo non si riempe di pezzi. Nella seconda, invece, ci sono tante piccole sfide, ovvero dei livelli che offrono alcuni cubetti già sul fondo, da eliminare con l'utilizzo di un set limitato di altri cubi colorati.



GENERE: PUZZLE

SPOOKY SPIRITS

Il mondo dei fantasmi raccontato da un po' di cubetti colorati.

CON questo siamo arrivati ad almeno sessantasette. Sessantasette, circa, sono le riletture della meccanica basilare di *Puzzle de Pon* in altri puzzle game.

Certo, non sono come i duemila "volevo essere *Tetris*" che sbucano ogni giorno come funghi, ma è comunque un buon risultato, o uno pessimo, secondo come la si vuole vedere. In effetti, però, *Spooky Spirits* ha dimostrato una certa democrazia e un egual rispetto per entrambi i suoi ispiratori, perché prende tanto da Puzzle de Pon, quanto dal capostipite russo, con tanti cari saluti ai comunicati del team di sviluppo che parlano di "rivoluzione" nel mondo dei puzzle game.

Va bene così, però, perché di idee davvero nuove nel mondo dei "pezzettini da girare" ce ne sono sempre meno e, spesso, non riescono neanche lontanamente a tenere il passo di classici come i due citati. anche se.

Anche se potreste essere meno avvezzi al mondo di *Puzzle de Pon* rispetto a quello di *Tetris* e, quindi, ora potreste anche chiedervi se non sia un'esagerazione considerare il primo un puzzle game "classico", da cui tanti altri hanno tratto linfa vitale. Ben detto, ma la spiegazione è semplice: *Puzzle de Pon* è meno conosciuto, o conosciuto con tanti diversi nomi, in Occidente rispetto al capolavoro senza tempo di Pajitnov, ma ciò non toglie che, se vi piace il genere, lo avete sicuramente già giocato in un modo o nell'altro.

Ogni volta in cui abbiate avuto modo di spostare un cursore su dei pezzettini quadrati, con la sola libertà di riordinarli in senso orizzontale tra loro (nell'ovvio tentativo di creare le solite sequenze dello stesso colore), avete giocato a *Puzzle de Pon*. *Spooky Spirits* non è, dunque, una

> "Il ritmo di gioco è incalzante"

rivoluzione, non è un grandissimo puzzle game, ma ha l'indubbia capacità di fondere insieme almeno due meccaniche di gioco collaudate. Anzi, a ben vedere sono addirittura tre: nel gioco vanno difatti gestiti dei blocchi già presenti nella parte alta dello schermo, spostandoli a piacimento in senso orizzontale. Poi vanno lanciati verso il fondo del pozzo, dove si trovano altri quadratini colorati. Buttare elementi dello stesso colore dall'alto, verso altri elementi dello stesso colore presenti in basso è il primo passo (*Puzzle de Pon* + *Tetris*), poi arriva anche la fase in cui i pezzi vanno eliminati. Qui entra in gioco anche *Super Puzzle Fighter II Turbo*. Dopo aver accostato pezzi e creato giganteschi blocchi monocromatici, occorre eliminarli e come si fa, se non con un pezzo "spiritato" dello stesso colore? In pratica, vuol dire che se si avvicinano quattro cubetti rossi semplici, si crea un pezzo rosso più grosso, che per essere eliminato va però messo a contatto con un cubetto rosso spiritato, ovvero che mostra al suo interno un fantasmino.

Spooky Spirits dirà poco di nuovo, ma fa tutto quel che deve, e piuttosto bene: la caratterizzazione è simpatica, il ritmo di gioco incalzante, il sistema di controllo elementare e le modalità di gioco prevedono anche un'opzione per continuare all'infinito (mentre, normalmente, occorre solo raggiungere un certo punteggio per concludere con successo il livello) e un'altra definita "puzzle". Quest'ultima offre il solito rompicapo a base di pochi cubetti, da gestire in un determinato numero di mosse.

Mattia Ravanelli



VOCINE ALLEGRE

***Spooky Spirits* prova ad avere una trama e a presentare dei protagonisti dotati di un minimo di carisma. In effetti, i due "cosetti" dotati di aspirapolvere che è possibile interpretare nel gioco sono piuttosto simpatici. Ciò che è meno facile sopportare sono le loro vocine, una sorta di ronzio di zanzara che potrebbe farvi davvero male.**

IN ALTERNATIVA...

Super Puzzle Fighter II Turbo, Set 97, 7
Impossibile trovarlo ancora nei negozi, ma online magari... Un grande puzzle game, profondo e immediato come pochi. Da provare.

Portal, Nov 07, 9
Se volete provare un puzzle game davvero nuovo, diverso, moderno, allora scegliete *Portal*: azione, ma soprattutto cervello, per uno dei titoli più interessanti di questi anni.

info ■ Casa **Legendo** ■ Sviluppatore **Legendo** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 15 (19,90 dollari)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.legendo.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, 40 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **No**

- **Meccaniche di gioco collaudate**
- **Ritmo incalzante**
- **Prezzo adeguato**

- **Niente di nuovo**
- **Voci dei personaggi fastidiose**
- **Alcune ambientazioni rivedibili**

Un buon puzzle game, con quasi nulla di realmente nuovo, ma capace molto bene di rimescolare elementi già noti in modo funzionale. Non costa molto per quel che offre, e può divertire con moderazione.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUALITÀ ROMPICAPO	ORIGINALITÀ
7	6	8	7	7	5

IN ITALIANO

Dynasty Warriors viene distribuito nel nostro Paese tradotto in italiano.



A CAVALLO

In *Dynasty Warriors 6* sono presenti i cavalli, che possono essere cavalcati anche nel cuore delle battaglie più furiose. Purtroppo, le piatte meccaniche di gioco rimangono invariate anche in questi casi.



Ancora una volta, i modelli poligonali sono sotto gli standard di qualità dei PC.



Le situazioni, spesso, sono caotiche e confuse.

GENERE: AZIONE

DYNASTY WARRIORS 6

Un'altra epica sconfitta per le conversioni PC di Koei.

LEZIONI DI STORIA

Nonostante il sistema di gioco si riveli carente sotto molti aspetti, la serie di *Dynasty Warriors* riscuote sempre molti consensi in Giappone. Questo bizzarro fenomeno, forse, è dovuto anche alla complessa trama, che diventa sempre più articolata tra un episodio e l'altro. Per chi si fosse comprensibilmente perso qualche puntata, *Dynasty Warriors 6* include una vera e propria enciclopedia che racconta le battaglie salienti e le storie delle famiglie di guerrieri coinvolte.



SALVATAGGI

Durante ogni battaglia, è possibile usufruire di un massimo di tre salvataggi. Considerando la lunghezza degli scontri, la scelta si rivela sensata, anche se sarebbe stato preferibile poter salvare a piacimento.

UN tale, un tempo, diceva: "Errare è umano, perseverare è diabolico". Stando a quanto abbiamo visto nei recenti *Warriors Orochi* e *Samurai Warriors 2*, e giocando a questo nuovo *Dynasty Warriors 6*, si direbbe che Koei sia il più diabolico dei publisher.

Il motivo è semplice, e potrebbe far diventare rossi di rabbia tutti i sostenitori del mondo dei PC. Sia i titoli sopracitati, sia questo nuovo capitolo sono stati convertiti frettolosamente e senza impegno, prendendo il codice del gioco su console per poi portarlo su PC senza porsi troppe domande. Come abbiamo già sottolineato più volte, ci sembra inadeguato che un titolo non supporti l'uso del mouse, nemmeno nei menu, e che proponga un sistema di controllo predefinito semplicemente inavvicinabile, basato unicamente sulla tastiera (che gestisce il movimento, gli attacchi e lo spostamento della telecamera, cruciale nei momenti più concitati). Ad aggravare questa situazione, che già denota una scarsa attenzione alla realtà a base di mouse e tastiera cui siamo abituati, concorre anche un fastidioso bug: non appena abbiamo impostato il controller, l'Xbox 360 for Windows nel nostro caso, siamo entrati in una partita per constatare tristemente che era impossibile proseguire. Per motivi ignoti, infatti, il gioco inizia a vagare automaticamente tra i menu, costringendo l'utente a uscire in malo modo e a disconnettere il controller.

Si tratta di problemi gravi, che compromettono ulteriormente la qualità del gioco. Nonostante sia leggermente meglio di *Warriors Orochi* e *Samurai Warriors 2*, *Dynasty Warriors 6* rimane comunque scialbo e poco profondo.
Il nuovo sistema introdotto per le

> "L'ennesima conversione da console poco curata"

combinazioni di attacchi (combo, in gergo), pur essendo piacevole da vedere, accentua il fenomeno per cui è possibile arrivare alla fine del gioco premendo all'impazzata un unico tasto, senza ragionare più di tanto sulla tattica e sul tempismo. La sensazione di essere nel bel mezzo di un'enorme battaglia è senza dubbio valida, ma la piacevole illusione si spegne a causa di svariate pochezze tecniche, come l'apparizione e



la sparizione immotivata di interi gruppi di nemici su schermo.

Anche i modelli poligonali e le texture sono decisamente al di sotto la sufficienza, così come le animazioni, coreografiche, ma estremamente legnose. Come sempre, però, KOEI condisce questi aspetti mediocri con una tonnellata di contenuti, come per esempio la miriade di personaggi da sbloccare e da far salire di livello, sufficiente a tenere impegnato per ore chiunque, per puro caso, apprezzi le meccaniche del gioco. La quantità, però, non basta a far fronte alla carenza di qualità, e all'amara sensazione di trovarsi alle prese con l'ennesima conversione da console poco curata.

Fabio Bortolotti



IN ALTERNATIVA...

***Devil May Cry 4*,** Set 08, **8½**
Il genere è simile, ma la qualità è su un altro pianeta.

***Warriors Orochi*,** Giu 08, **5**
Le due grandi serie di KOEI, *Dynasty Warriors* e *Samurai Warriors*, si incrociano in un unico gioco. Peccato per la scarsa qualità della conversione PC.

info ■ Casa **Koei** ■ Sviluppatore **Omega Force** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.dynastywarriors6.co.uk**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

■ **Enormi battaglie**
■ **Molti contenuti**
■ **Potenzialmente longevo**

■ **Scialbo e poco profondo**
■ **Grafica mediocre**
■ **Molti bug**

Una conversione di bassa qualità, per un gioco d'azione mediocre e ripetitivo. La scarsa realizzazione tecnica potrebbe dissuadere dall'acquisto anche i fan più fedeli della serie. Un vero peccato...

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
5	5	6	6	4	5

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** Atari ■ **Sviluppatore:** Quantic Dream ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 9,99 ■ **Provato su:** Nov 07, **8½**

FAHRENHEIT

CI sono ben poche avventure grafiche che possono vantare una trama valida tanto quanto quella di *Fahrenheit*.
Non si tratta, infatti, della solita storiella che serve solo a fare da filo conduttore tra un enigma e l'altro, bensì di un intrigante romanzo poliziesco che si tinge sempre più di mistero e paranormale, man mano che si procede nel gioco.

Vestirete i panni di Lucas Kane, un onesto cittadino accusato di omicidio, di Carla, la bella detective impegnata a risolvere il caso, e di Tyler, il suo collaboratore. L'intera avventura è strutturata in capitoli, divisi per personaggi e per orario. Salvo eccezioni, ogni momento della giornata è diviso in più sezioni, da giocare nell'ordine preferito. Il risultato è una sorta di film interattivo che ci proietta all'interno di una storia in continua evoluzione e in cui tutto risulta ampiamente manipolabile (dal morale dei personaggi, alla scelta delle azioni del giocatore).

Collegandosi al sito **www.it.atari.com/pc/fahrenheit-93.html** potrete trovare la patch più aggiornata (la 1.1), che serve a risolvere alcuni degli errori presenti in *Fahrenheit*. Attenzione, però, per scaricare questo file occorre prima crearsi un account Atari.





■ Per far luce sul mistero di *Fahrenheit*, bisognerà trovare tutti gli indizi e organizzarli in modo coerente.



Un'avventura grafica molto particolare. L'elemento più importante non sono gli enigmi, ma i dialoghi e le scelte del giocatore.

■ **Casa:** EA ■ **Sviluppatore:** EA ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 14,90 ■ **Provato su:** Nat 07, **7**

NEED FOR SPEED PROSTREET

SE messo a confronto con i precedenti capitoli della saga di Electronic Arts, *Need for Speed ProStreet* taglia decisamente i ponti con le atmosfere da ghetto metropolitano e con i territori da controllare.
Tale cambiamento ha permesso agli sviluppatori di rinfrescare una delle serie più apprezzate dai fan dei giochi di guida arcade. In *ProStreet*, infatti, si gareggerà legalmente su circuiti molto vari e anche le competizioni saranno più articolate, spaziando dal classico drifting a vere e proprie prove di abilità con il volante. A ciò si accosta il migliorato modello di guida, che, seppure d'impostazione arcade, risulta più profondo rispetto a quello presente nei precedenti episodi. Il risultato è un gioco divertente, complici anche il design delle piste e la quantità di auto a disposizione. Chi adora il "car tuning", insomma, si troverà perfettamente a proprio agio.
Per reperire l'ultima versione della patch, la 1.1, basterà collegarsi al sito **http://browse.files.filefront.com/Need+for+Speed+ProStreet+Official+Patches+v11/;2137252;/browsefiles.html**. Tale aggiornamento, oltre a risolvere i bug presenti nel gioco, aggiunge due nuove piste e alcune auto inedite.





■ Nonostante le diversità rispetto ai capitoli precedenti, in *ProStreet* non manca l'adrenalina della velocità



Un gioco di guida divertente e immediato. Alla lunga potrebbe risultare un po' ripetitivo, ma vale la pena di dargli un'occasione.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

EMC ENTERTAINMENT

Frater	€ 9,99
Asterix & Obelix XXL 1	€ 9,99
GT Legends	€ 9,99
Fahrenheit	€ 9,99
Tycoon City New York	€ 9,99
Matrix Path Of Neo	€ 9,99
War On Terror	€ 9,99
World Racing 2	€ 9,99
World Tour Golf	
Premier Manager 2006/2007	€ 9,99
Desperados 2	€ 9,99
Agatha Christie	
Assassinio sull'Orient Express	€ 9,99
Guilty Gear X2 Reloaded	€ 9,99
Guilty Gear Isuka	€ 9,99
Dead Man's Hand	€ 9,99
Secret Of Lost Cavern	€ 9,99
Wings Over Europe	€ 9,99
Baldur's Gate Compilation	€ 9,99
Dungeons & Dragons Online	€ 9,99
Winter Sports	€ 9,99
Zoom Paparazzi	€ 9,99
Atari - Painkiller	€ 9,99
Bust A Move Online	€ 9,99
Law & Order Criminal	€ 9,99
E.R. Medici In Prima Linea	€ 9,99
Desperate Housewives	€ 9,99
S.T.A.L.K.E.R.	
Shadow Of Chernobyl	€ 9,99
Supreme Commander	€ 9,99
MotoGP	
Ultimate Racing Technology 3	€ 9,99
Winx Club	€ 9,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Dead Space
BANNED.Neon
"Ti cancello dall'universo!"



LEGO Indiana Jones
GMC.Homer
"Dal videogioco ai LEGO veri!"



Football Manager 2009
GMC.Pettinato
"Mi fluidifica a centrocampo!"



Bully: Scholarship Edition
GMC.Pape
"Quanta goliardia!"



NBA 2K9
GMC.Dario
"Bomba da tre!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 Voto: 9
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



2) BIOSHOCK Ott 04 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

5) FAR CRY 2 Dic 08 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
L'ambientazione africana è affascinante e le mappe aperte, oltre al sistema di fazioni, riescono a divertire.

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2009
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 08 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 08

È sempre la migliore simulazione di calcio su PC, con la Champions, la modalità Miti e un ritmo di gioco più riflessivo che in passato!



2) FIFA 09 Nov 08 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 08
Le promesse novità dell'edizione *09* non sono tutte riuscite e la grafica è solo sufficiente.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 1/2
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 1/2
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8 1/2
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Dic 08 **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Dic 06 Voto: 9
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale.



2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nat 06 **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8 1/2
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 **Voto: 9**
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.



2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2008 Dic 06 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 07
SI Games si riconferma al vertice della classifica per quanto riguarda i gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
Soluzione: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods, Mafia

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.



2) DEAD SPACE Dic 03 VOTO 8 ½
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Azione e paura, per restare incollati al monitor fino all'ultimo secondo di gioco. Da provare... di notte!

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) STRANGLEHOLD Ott 07 VOTO 8 ½
Casa: Midway Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il regista John Woo dice la sua nel campo dei videogiochi d'azione, e il divertimento, si impenna.

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

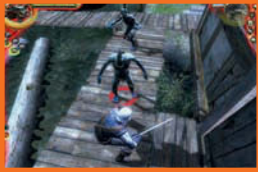
5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) THE WITCHER
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Apr 08
Demo: Feb 08

Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi il meglio dei GdR oltre a una trama e dei personaggi memorabili!



2) FALLOUT 3 Nov 08 VOTO 9
Casa: Bethesda Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Centinaia di quest interessanti e di ambienti affascinanti da esplorare. Da non perdere se amate il genere.

3) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Guida (CD/DVD): Giu - Lug 06 **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Gen 07/Dic 08 **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
Trucchi: Set 08 **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.



2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7 ½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7 ½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
Trucchi: Lug 06 **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
Trucchi: Mag 08 **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
Trucchi: Apr 08 **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 08

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
Trucchi: Set 05 **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

XVincenzoX
L'atmosfera più appassionante
1. Bioshock
2. Fallout 3
3. Arcanum of Steamworks and Magic Obscura
4. Half-Life 2
5. Doom 3

razor899
Gli ultimi che ho finito
1. Call of Duty 2
2: Max Payne 2
3: Hitman: Blood Money
4: Need For Speed: Carbon
5: Overspeed

Simluke95
I giochi che hanno segnato la mia vita
1. Call of Duty
2. Morrowind
3. Far Cry
4. Age of Empires 2
5. FIFA 99

Metalbrain
I migliori FPS
1. F.E.A.R.
2. Halo
3. Quake 3 Arena
4. System Shock 2
5. Doom

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
CIDIVERTE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/72504
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

WCG 2009: CHENGDU (CINA)

Dopo una pausa di tre anni, i WCG tornano in Asia. L'onore di ospitare il "Grand Final" delle Olimpiadi dei Videogiochi spetterà, l'anno prossimo, alla città cinese di Chengdu. È una delle più antiche città della Repubblica Popolare Cinese (le sue origini risalgono, addirittura, all'Età del Bronzo, più di 4.000 anni fa) e, con i suoi undici milioni di abitanti, è anche una delle più popolose (la quinta, pare, dopo Shanghai, Pechino, Canton e Tientsin) e più vivibili. Situata in una pianura fertile chiamata Tianfu zi guo (che in cinese mandarino significa letteralmente Zona Paradisica, a sottolineare la mitezza del clima e la bellezza dei paesaggi naturali), Chengdu è anche la capitale della provincia del Sichuan. La scelta di una città cinese sottolinea la crescente importanza che gli sport elettronici stanno acquisendo nell'ex Celeste Impero. A dispetto delle mediocri prestazioni ottenute dalla Cina a questi WCG, la Repubblica Popolare occupa attualmente la sesta posizione del World Ranking. Speriamo che i nostri ragazzi, l'anno prossimo, non facciano indigestione di involtini primavera.



WCG 2008

ARGENTO ROMANO!

Si sono svolti a Colonia i WCG 2008: le vere Olimpiadi degli Sport Elettronici.

È un romano (o meglio, di Subiaco, paesino di montagna non troppo distante dalla capitale) il solitario difensore dell'onore italico ai World Cyber Games di quest'anno.

Lorenzo Castelli, in arte "Lo7" è stato, infatti, l'unico azzurro a riuscire a portare a casa una medaglia a Colonia. La nazionale azzurra, così, bissa il risultato ottenuto nel 2007, pur se con una formazione leggermente più numerosa. Lorenzo replica, così, le prestazioni offerte l'anno scorso da Valerio "Duccio" Affuso, ma con una disciplina radicalmente diversa: *Guitar Hero 3*.

Lorenzo Castelli ha 17 anni ed è un brillante studente al quinto anno di liceo scientifico. È un esordiente ai WCG e si è conquistato sul campo il posto nella nazionale italiana 2008 alle finali nazionali WCG di Roma, senza alcuna recriminazione da parte dei suoi avversari. "Quasi" perfetta la sua serie di gare a Colonia: iscritto al girone D di *Guitar Hero*, insieme a Brasile, Inghilterra, Austria, Belgio, Svezia e Australia, Lo7 ha vinto tutti gli incontri tranne uno, quello con l'inglese George "Monkey" Boothby. Classificatosi secondo nel girone (l'inglese, avendo vinto tutte le partite, si è piazzato in prima posizione), il nostro connazionale ha affrontato la Nuova Zelanda ai quarti di finale, poi la Svezia e, in finale, lo stesso compagno di girone, Monkey, davanti alla cui bravura e freddezza (l'inglese ha totalizzato in una gara



Luca "TCRluca" Ragusa in una gara di girone a *Need for Speed: ProStreet*. Purtroppo, non riuscirà a qualificarsi per le eliminatorie.

il 100% di note azzeccate) il nostro connazionale si è dovuto inchinare.

La vittoria di una medaglia d'argento (peraltro pronosticata, in questa disciplina, anche dal nostro "CT", Daniel Schmidhofer), unico risultato concreto portato a casa dai nostri ragazzi in questa edizione dei Giochi, permette così all'Italia di tirare un sospiro di sollievo, senza sprofondare nel World Ranking che ci vede occupare, al momento, la tredicesima posizione.

Purtroppo, le cose non sono andate altrettanto bene per gli altri 13 componenti della rappresentativa italiana. Particolarmente deludenti (ma senza colpe), in particolare, i risultati ottenuti dai due specialisti di *Carom 3D*, su cui avevamo riposto le nostre speranze: Valerio "Duccio" Affuso non riesce a replicare l'impresa dell'anno scorso e, addirittura, non supera nemmeno la fase a gironi. Non sono bastate le due vittorie ottenute, rispettivamente, contro Germania e Stati Uniti, a garantire al vice-campione del mondo uscente la qualificazione alla semifinale. È di piccola consolazione sapere che i due avversari cui è riuscito di battere, nel girone "A", l'atleta materano, hanno poi terminato i



La tifoseria italiana assiste rumoreggiante alla finale di *Guitar Hero 3*.

WCG con un oro (andato al sud coreano Myeongjin Gu) e un argento (al bulgaro Iliyan Kiryakov). "Particolarmente penalizzante per me", ha spiegato Duccio dopo l'eliminazione "è stata la modifica del regolamento rispetto all'anno scorso. In *Carom 3D* ci sono due modalità di gioco: a 8 (in cui sono fortissimo) e a 4 palle (in cui sono a un livello dilettantistico). L'anno scorso, si giocava solo a 8 palle, mentre quest'anno si fa un round a 8 e uno a 4, con un sorteggio per l'eventuale spareggio. Questa modifica, però, l'ho saputa solo pochi giorni prima della convocazione a Colonia".

Eliminato il primo giorno, nella fase a gironi (e anche questa è stata una sgradita sorpresa) di *StarCraft*, il nostro campione Carlo "Cloud" Giannacco. Momentaccio per lui quest'anno, con tre sconfitte secche rispettivamente contro Ucraina, Lituania e Messico. Stessa sorte è toccata a Paolo "Beta" Crispino, nostro finalista per la disciplina d'esordio *Asphalt 4*, che pur avendo vinto nel suo girone contro Germania e Cina, è stato battuto da Inghilterra e Francia, non riuscendo così a passare il turno. Un po' meglio è andata ai ragazzi di *Halo 3* che, qualificatisi secondi nel girone, hanno poi perso i quarti di finale contro un fortissimo Canada (squadra che, poi, ha vinto l'oro).

Uscito anche lui ai quarti, ma di *Age of Empires III* contro l'Olanda, il nostro Giuseppe Franciolapilla. Si ferma invece addirittura ai sedicesimi, contro la solidissima difesa dell'Ucraina, l'avventura azzurra con *FIFA 08* di Mattia "Lonewolf" Sarracino, schiacciato da un umiliante 2-0 senza repliche.

Per quanto riguarda le altre nazionali, si conferma nazione imbattibile la Corea del Sud, che anche quest'anno occupa il primo posto del medagliere, con tre ori, tre argenti e un bronzo. Vera rivelazione di quest'edizione dei WCG è stata l'Olanda, piazzatasi a sorpresa al secondo posto con due ori e un bronzo. Un po' deludenti, invece, i risultati della squadra di casa: la Germania, che occupa la seconda posizione nel World Ranking, si è presentata a quest'edizione dei WCG con una formazione di 40 elementi e ha partecipato a tutte le specialità. Piuttosto mediocre il suo bottino, che consiste in un unico oro, un argento e due bronzi. A confronto dei tedeschi, i nostri ragazzi non hanno certamente sfigurato. Qui sotto, il medagliere finale per le prime 9 posizioni. Arrivederci in Cina, ai WCG 2009!

Paolo Cupola 

Sito di riferimento:
www.wcg.com

	Ranking	Gold	Silver	Bronze
1	Korea (South)	3	3	1
2	Netherlands	2	0	1
3	USA	1	1	3
4	Germany	1	1	2
5	Japan	1	1	1
5	Russia	1	1	1
7	Singapore	1	1	0
7	United Kingdom	1	1	0
9	Canada	1	0	0
9	Denmark	1	0	0
9	Romania	1	0	0

NOTIZIA DELL'ULTIMA ORA

AL TIMTRIBÙVILLAGE LE FINALI EPS VII!

Avevamo già ricordato, sul numero scorso, che le finali delle EPS italiane non si svolgeranno più a Bolzano, bensì a Milano. Electronic Sports League e ProGaming Italia hanno appena ufficializzato la data dell'evento (dal 16 al 18 gennaio) e il luogo in cui avrà luogo la gara: si tratta del nuovo avveniristico TIMtribù Village. Date un'occhiata al sito ufficiale: **www.timtribuvillage.com**

Intel Friday Night Game

PRIMA GARA OFFLINE DELLE EPS VII

Inizia a Lucca la lunga strada per il titolo italiano.

La frastornante e coloratissima cornice di Lucca Comics & Games, ormai appuntamento fisso dei progamer italiani, è stata ancora una volta teatro di alcune delle più emozionanti sfide offline viste quest'anno. Caratterizzata da una presenza di pubblico persino eccessiva (il secondo giorno della manifestazione, a Lucca, sono arrivati circa 58.000 visitatori, una fetta consistente dei quali è transitata dal padiglione riservato ai giochi, in cui si sono consumate le sfide EPS), quest'edizione ha visto il debutto di una nuova modalità di gara assolutamente inedita agli IFNG italiani: i tornei triangolari. Due sono state le specialità proposte a quest'edizione, entrambe a squadre: *Pro Evolution Soccer 2008* e *Call of Duty 4*. Riferendosi al simulatore calcistico di Konami, le squadre convocate al primo dei quattro IFNG di questa stagione erano (quasi) tutte vecchie conoscenze del netgaming italiano: l'inossidabile presenza dei Cubesports (recentemente ribattezzati "Cubesports.AMD" su richiesta del loro main sponsor), degli A.S. Quadrifoglio (che, a quest'inizio di stagione, hanno sfoggiato una nuova fiammante divisa bianco-verde) e dei meno noti Inspired Gaming ha dato vita a un torneo che ha consacrato, un po' a sorpresa, il valore dei Quadrifoglio come squadra rivelazione di questa specialità. I "Quad" sono infatti riusciti a imporsi sugli avversari del girone, maturando una vittoria di misura (12-8) contro gli Inspired e pareggiando con i Cube. Questi ultimi, a sorpresa, sono poi stati battuti dagli stessi Inspired per 13 a 7, finendo così ultimi, a un solo punto. Con un esito decisamente più scontato è stato, invece, il confronto tra i tre team convocati per *COD 4*: ancora i Cube, ancora i Quad e, al loro esordio in questa EPS, i nightForce, team relativamente importante, ma che ancora fatica a trovare una propria dimensione nel "giro" delle squadre italiane che contano. Poche le sorprese per questo triangolare, che ha visto il trionfo incontrastato dei giallo-oro in entrambi i match, anche se il confronto con i Quad è apparso più equilibrato e ha procurato qualche apprensione alla squadra capitanata da Dario "Xylos" Azzarelli. Senza storia, invece, l'incontro con i NF che, perdendo entrambi gli incontri, hanno terminato il girone a zero punti.

Sito di riferimento
www.esl.eu/it



Una gara "di cartello" a *Pro Evolution Soccer 2008* tra i Quadrifoglio e i Cubesports.AMD

Mod per Unreal Tournament 3

THE HAUNTED

Zombi o demoni? Finché una calibro 12 riesce a fermarli entrambi, non fa differenza.





I colpi alla testa sono sempre ben accetti: la velocità di spostamento dei demoni favorisce il risparmio di munizioni. Il loro numero decisamente no.

- **Autore:** Hegi
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 190 MB
- **Internet:** www.moddb.com/mods/the-haunted/downloads/the-haunted-version-101

DI Mod in stile survival horror, negli ultimi tempi, ne sono usciti parecchi: tra i migliori possiamo citare *Zombie Master* e *Zombie Panic*, entrambi realizzati per *Half-Life 2* all'inizio dell'anno.

Anche se con modalità diverse, entrambi puntavano a ricreare l'atmosfera tipica dei film horror in cui orde di cadaveri affamati di carne (la vostra) iniziavano la pausa pranzo. Unico spuntino disponibile nel raggio di parecchi chilometri era il protagonista (o i protagonisti) che avrebbe dovuto darsi da fare parecchio per sopravvivere.

The Haunted cerca di trasporre queste sensazioni sui PC dei possessori di *Unreal Tournament 3*, lo sparatutto di Epic dimostratosi un'ottima base di lavoro per quanto riguarda i Mod, grazie alla flessibilità della terza versione dell'Unreal Engine.

La struttura di *The Haunted* è simile a quella del Mod *Zombie Master*, pur con alcune sensibili differenze. La prima riguarda il numero di umani in cerca di scampo: solo un giocatore può vestire i panni dell'Haunted che dovrà aggirarsi per l'unico livello disponibile e cercare di sfuggire a morte certa. Per riuscire nell'impresa, dovrà cercare armi, munizioni, medikit e sbloccare l'accesso alle zone successive, che gli permetteranno di darsela a gambe ancora tutto intero. A contrastare il suo progetto penseranno uno o più avversari umani che, nelle vesti di malefici burattinai, tireranno i fili dell'esercito demoniaco che gli si parerà davanti.

Come in *Zombie Master*, si potranno gestire la creazione di demoni di vario tipo e posizionarli in modo da procedere a un accerchiamento del malcapitato fino all'attacco finale, degno dei titoli di coda di un buon splatter movie. Non si tratta solo di conoscere le mappe e muovere le proprie pedine con oculatezza, ma anche di selezionare i demoni giusti in base alla situazione: alcuni, infatti, attaccano solo da vicino, altri dalla distanza con incantesimi e maledizioni, altri ancora hanno la possibilità di arrampicarsi per raggiungere il giocatore barricato in luoghi elevati da cui, munizioni permettendo, può facilmente controllare la situazione. Per rendere il tutto più complicato, non mancano subdole trappole in grado di rallentare l'Haunted o di precludergli l'accesso a zone da cui potrebbe mettersi in salvo più facilmente.

Insomma, *The Haunted* è un Mod di grande qualità, che garantisce parecchio divertimento a chi scappa e a chi insegue: gli unici difetti degni di nota riguardano la presenza di una sola mappa e il fatto che non sia consentito giocare in modalità cooperativa con più Haunted in contemporanea. A queste modifiche, comunque, stanno lavorando gli autori del Mod, che hanno promesso interessanti novità in arrivo per i primi mesi del 2009. GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Scaricate il Mod dal sito ufficiale **www.moddb.com/mods/the-haunted/downloads/the-haunted-version-101**

2 Una volta scaricato il Mod, dovrete semplicemente cliccare due volte sul file eseguibile, decomprimere il contenuto all'interno della cartella **"My Documents\My Games\Unreal Tournament 3\"** e seguire le istruzioni a schermo

VERDETTO

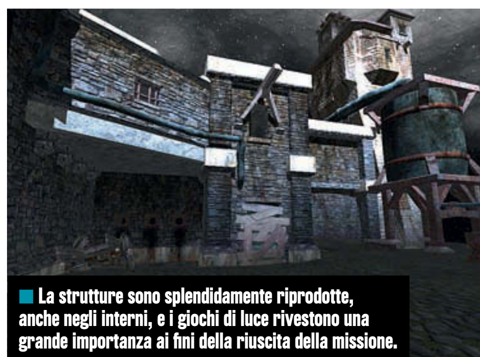


L'idea non è originale, ma lo stile grafico, le armi e la giocabilità di *The Haunted* compensano ampiamente questa lacuna.

Mod per Doom 3

DARK MOD: THE TEARS OF ST. LUCIA

Garrett torna in azione, ma non al soldo di Looking Glass.



La strutture sono splendidamente riprodotte, anche negli interni, e i giochi di luce rivestono una grande importanza ai fini della riuscita della missione.



L'uso della luce è magistrale. Notate l'indicatore di luminosità al centro dello schermo, identico a quello della serie *Thief*.

- **Sviluppatore:** Team Dark Mod
- **Genere:** Sparatutto
- **Dimensioni:** 420 MB
- **Internet:** www.thedarkmod.com

ALCUNE missioni della serie *Thief* sono rimaste negli annali dei videogiochi, per come hanno saputo catturare l'immaginazione degli appassionati del genere stealth.

Entrare in un castello pesantemente sorvegliato e rubare un oggetto senza farsi vedere è appagante quanto massacrare a colpi di ascia tutti gli sgherri che proteggono le ricchezze del malvagio signorotto di turno. Se escludiamo quanto visto negli ultimi anni nei vari *Splinter Cell*, il genere dei giochi stealth "puri" (dove l'oscurità condiziona in modo essenziale le possibilità d'infiltrazione del giocatore) non ha goduto di grande popolarità presso i maggiori sviluppatori.

Molti appassionati, tuttavia, non si sono scoraggiati e hanno deciso di dar fondo alle proprie capacità al fine di realizzare un Mod capace di fare da piattaforma di sviluppo per realizzare missioni di ladrocinio e assassinio del tutto simili a quelle giocate, anni fa, sotto le spoglie del ladro più famoso dei videogiochi.

Dopo un primo demo, promettente ma ancora acerbo, intitolato *Thief's Den*, sono trascorsi otto mesi di lavorazione che hanno portato alla prima mappa giocabile degna di essere presentata all'attenzione del grande pubblico. Si tratta di *The Tears of Saint Lucia*, una missione del tutto simile a quella delle missioni originali di *Thief* e caratterizzata da una serie di accorgimenti capaci di rendere quasi del tutto indistinguibile il Mod da uno qualsiasi dei titoli della serie (eccezion fatta per l'interfaccia e, naturalmente, il motore grafico).

Indicatore d'occultamento in base all'intensità dell'illuminazione, menu di acquisto dell'equipaggiamento e conversazioni più o meno rilassate con i personaggi non giocanti sono le novità di maggiore rilevanza rispetto al primo demo. Quello che non cambia, invece, è l'elevata qualità della progettazione dei livelli. La giocabilità segue, in tutto e per tutto, le orme di *Thief*, obbligandoci a studiare la zona, i percorsi delle guardie e a sfruttare ogni arma a disposizione per cercare di rubare le lacrime della santa, da cui il titolo del Mod.

Oltre all'ottimo uso che viene fatto del motore grafico realizzato da id Software ormai cinque anni fa, due aspetti ci hanno colpito positivamente: il primo è l'ottima riproduzione dell'Intelligenza Artificiale che gestisce guardie e normali cittadini nel momento in cui percepiscono la nostra presenza. Vedendoci o sentendo un rumore sospetto, questi vengono a investigare con maggiore o minore convinzione, tanto più evidente è stato l'errore da parte nostra. Il secondo aspetto riguarda, invece, la bellezza della mappa cittadina e delle strutture in essa contenute, che comprendono strade, interni e arredi con cui il giocatore potrà sperimentare numerose tecniche differenti per portare a termine la missione.

Tutto perfetto, quindi? Non proprio: oltre alla brevità del Mod (la mappa è grande, ma è anche l'unica) spiccano alcuni bug e occasionali comportamenti bizzarri dell'Intelligenza Artificiale, di cui è molto probabile un aggiornamento definitivo nel momento in cui leggerete queste righe.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il Mod dal sito ufficiale **www.thedarkmod.com**
2. Una volta scaricato il Mod, dovrete semplicemente cliccare due volte sul file eseguibile e seguire le istruzioni a schermo

VERDETTO

★★★★☆

Qualche rifinitura è necessaria, ma se la buona notte si vede dal tramonto, i prossimi capitoli del *Dark Mod* si preannunciano pura dinamite.

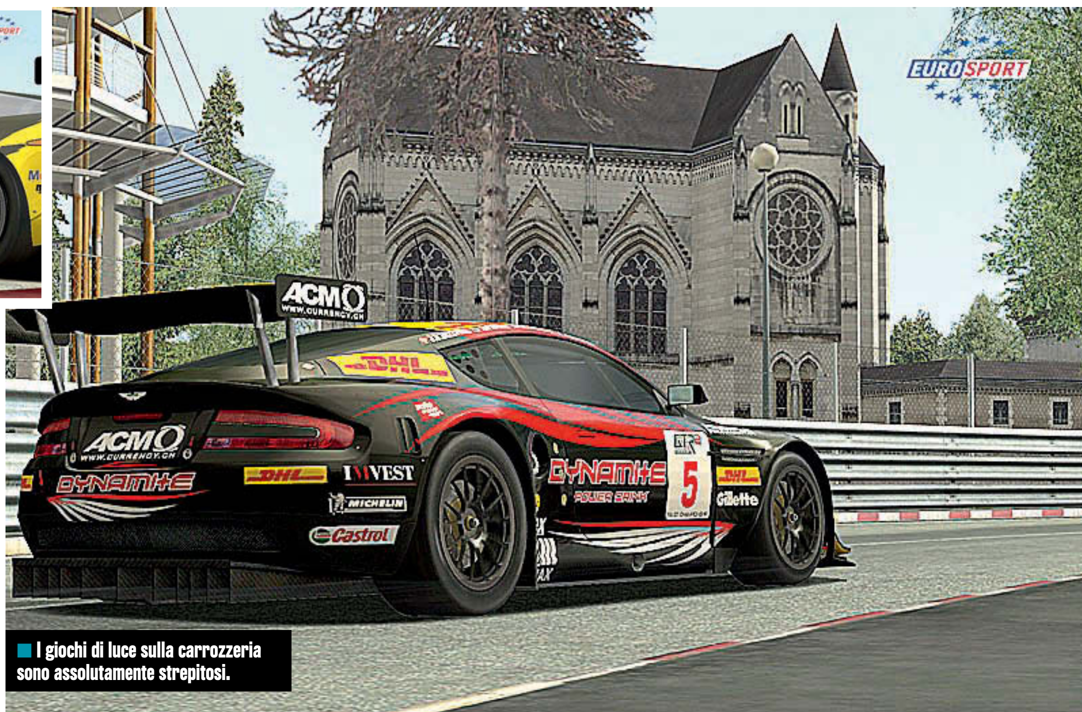
Skinpack per GTR Evolution

TAKU SKINPACK

Siete stufi delle vetture monocolore di GTR Evolution? *Anche noi!*



- **Autore:** Taku
- **Genere:** Raccolta di skin
- **Dimensioni:** 9.10 MB
- **Internet:** http://tkfiles.blog99.fc2.com/blog-entry-43.html#more



I giochi di luce sulla carrozzeria sono assolutamente strepitosi.

UNO dei difetti di *GTR Evolution*, oltre alla mancanza di molte GT di grido presenti nel suo più apprezzato predecessore *GTR 2*, riguarda la scarsa qualità delle livree di alcune vetture di alto livello, penalizzate da linee decisamente poco accattivanti.

Corvette, Aston Martin e compagnia meritano di meglio in termini di cura per il loro aspetto estetico. Detto fatto, un appassionato della serie realizzata dai Simbin ha messo mano a Photoshop per realizzare una delle migliori raccolte di livree mai pubblicate sino a oggi per un simulatore di guida. Non si tratta di livree di fantasia, ma della precisa riproduzione delle vetture reali con precisi riferimenti nel posizionamento degli sponsor e nella numerazione dei piloti che, nei rispettivi campionati, guidavano questi bolidi.

Come da tradizione per questo artista (definirlo grafico è riduttivo), il lavoro svolto da Taku è di qualità assoluta e possiamo affermare senz'ombra di dubbio che, in termini di attenzione al dettaglio, risoluzione e cura per i colori di ogni elemento presente sulla livrea, siamo a un livello decisamente superiore rispetto a quanto visto per le vetture originali più giocate. A testimonianza del successo di questo pacchetto, troviamo l'adozione dello stesso da parte di molti campionati online, che lo stanno utilizzando come set ufficiale per le prossime competizioni.

Anche se non avete intenzione di gareggiare online, non ci sono dubbi sul fatto che un'installazione del *Taku Skinpack* non mancherà di darvi grandi soddisfazioni, soprattutto pensando al fatto che lo stesso autore del pacchetto è già al lavoro per rielaborare altre livree originali. Non vediamo l'ora.



INSTALLAZIONE

1 Scaricate il pacchetto dal sito ufficiale **http://tkfiles.blog99.fc2.com/blog-entry-43.html#more**

2 Una volta scaricato il Mod, dovrete semplicemente cliccare due volte sull'eseguibile e decomprimere il contenuto all'interno della cartella **"C:\Program Files\Steam\SteamApps\"nome account"\race07\CustomSkins"** e lanciare il gioco per trovare le vetture disponibili

VERDETTO



Alcune livree originali di *GTR Evolution* erano misere: installate questo pacchetto e il salto qualitativo sarà esponenziale.

Questione di Cubemap



Quello del sistema d'illuminazione è sempre stato uno dei maggiori difetti dei simulatori di guida basati sui motori grafici realizzati da Image Space Incorporated. Il Gmotor prima e il Gmotor 2 poi, hanno mostrato il fianco a critiche cui era difficile opporre qualsiasi obiezione. A risolvere parzialmente il problema è arrivato un kit di sviluppo chiamato Cubemap. Si tratta di un algoritmo che calcola, in maniera completamente diversa rispetto al motore grafico originale, la rifrazione della luce diretta del sole e dei fari durante le gare in notturna. L'effetto è estremamente realistico e migliora drasticamente la qualità dell'immagine, in particolare nelle inquadrature televisive in occasione di replay o quando si assiste a una gara online. Molti appassionati stanno convertendo i loro Mod per supportare questa nuova caratteristica, che, in futuro farà molto parlare di sé e non solo a livello artigianale.

SERIAL PLAYER.



Tiscali Adsl Gaming.
Per chi fa sul serio, quando gioca on-line.

Sei pronto alla sfida? Sei pronto a provare il brivido di una nuova velocità?
Allora, sei pronto per Tiscali Adsl Gaming. Adsl 10 Mega configurata in modalità fast: diminuiscono i tempi di latenza (Ping) e aumenta il divertimento.
Metti alla prova i tuoi riflessi e i tuoi avversari. La sfida ha inizio on-line e molto oltre.

VAI SU http://promozioni.tiscali.it/sprea
o CHIAMA IL 130.

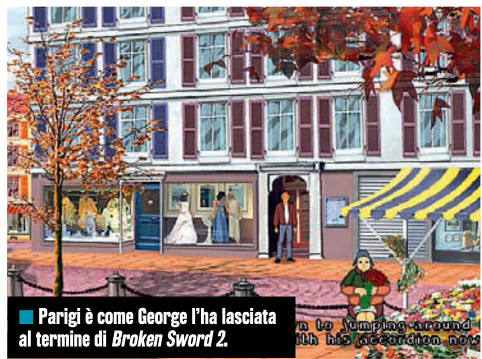
Per copertura, costi e limitazioni vai su http://promozioni.tiscali.it/sprea

tiscali.

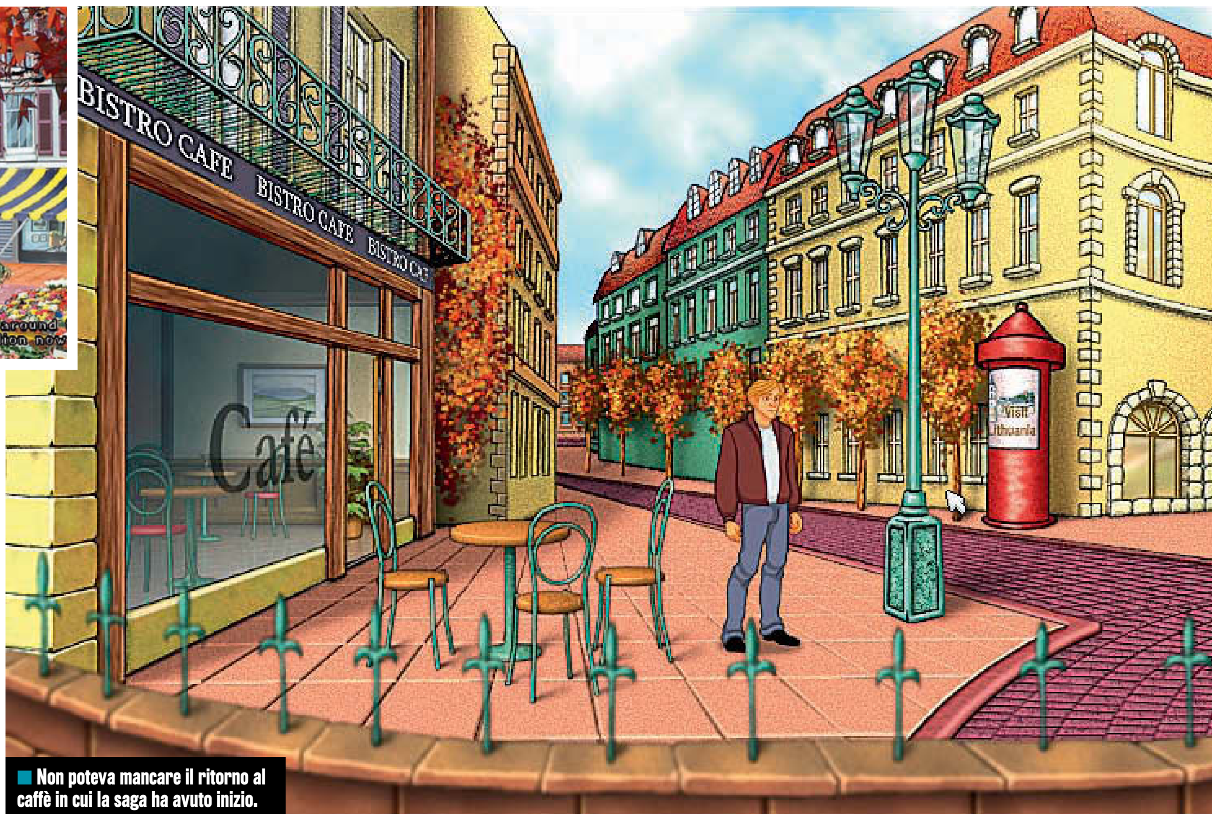
Avventura Grafica

BROKEN SWORD 2.5 – THE RETURN OF THE TEMPLARS

Cos'è successo a George e Nico tra il secondo e il terzo episodio della saga di Broken Sword?



Parigi è come George l'ha lasciata al termine di *Broken Sword 2.*



Non poteva mancare il ritorno al caffè in cui la saga ha avuto inizio.

- **Sviluppatore:** MindFactory
- **Genere:** Avventura grafica
- **Dimensioni:** 700 MB
- **Internet:** www.brokensword25.com

I quattro episodi originali di *Broken Sword*, pubblicati tra il 1996 e il 2006, hanno visto l'evoluzione delle vicende dei protagonisti George e Nico insieme a quella delle avventure grafiche.

I primi capitoli, infatti, erano disegnati a mano, mentre i più recenti segnarono il passaggio alle tre dimensioni. Alcuni fan della saga, però, continuarono a considerare i primi due episodi come i migliori della serie e gli sviluppatori di Mindfactory, un gruppo di appassionati del genere, ha deciso di realizzarne un seguito ideale, usando il loro stesso stile grafico.

Il progetto ha mosso i primi passi nel 2000 e lo scorso settembre il gioco è stato pubblicato su Internet, in forma totalmente gratuita. Il prologo è drammatico: George Stobbart riceve una falsa notizia inerente la morte dell'amata Nico. Il biondo americano torna immediatamente a Parigi per constatare che la ragazza è fortunatamente viva e vegeta, ma si comporta in maniera strana. Qualche evento misterioso l'ha vista protagonista negli ultimi tempi; George inizia a indagare anche ricorrendo all'odiato rivale in amore Lobineau e scopre che i Templari, apparentemente sconfitti, sono in verità ancora un pericolo.

Le indagini di George lo porteranno, come al solito, in tanti posti diversi, tra cui l'Inghilterra, il Portogallo e anche ben al di fuori della vecchia Europa. Questo seguito non ufficiale (i diritti della serie rimangono di Revolution, gli sviluppatori originali) riesce a rievocare molto bene l'atmosfera dei primi *Broken Sword*. Personaggi, animazioni e fondali sono presi di peso dalle avventure originali, con la sapiente aggiunta di alcune zone inedite e qualche personaggio (ottime le prime, accettabili i secondi, anche perchè relegati a ruoli secondari). Delle brevi animazioni tridmensionali, molto ben realizzate, fanno da intermezzo tra i vari momenti della vicensa.

Gli enigmi, cuore di ogni avventura, sono abbastanza semplici, ma ben ideati. Spesso sono basati sulla manipolazione di oggetti nell'inventario, gestito a icone come negli episodi cui *The return of the Templars* si ispira.

La trama e i dialoghi, più che apprezzabili, fanno davvero sembrare l'avventura come un vero seguito del secondo capitolo, solo un po' più facile da risolvere. Non mancano i momenti in cui i personaggi ricordano situazioni delle storie precedenti e dei simpatici accenni anche agli ultimi capitoli della saga.

C'è un unico difetto, per noi giocatori italiani: il gioco è al momento disponibile solo con doppiaggio integrale in lingua tedesca e sottotitoli anche in inglese. L'arrivo di sottotitoli nella nostra lingua, che renderanno il gioco appetibile a tutti, è però molto probabile.

Ultimo punto positivo di questa simpatica avventura sono le richieste hardware: qualsiasi PC recente è più che sufficiente per giocare al meglio. GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file dall'area download del sito **www.brokensword25.com**. Avete a disposizione sia normali link di download, sia metodi alternativi come i torrent
2. Estraete il file (in formato compresso .ZIP) in una cartella qualsiasi, per esempio sul desktop del computer
3. Eseguite il file **bs25-setup.exe** e seguite le istruzioni dell'installazione

VERDETTO

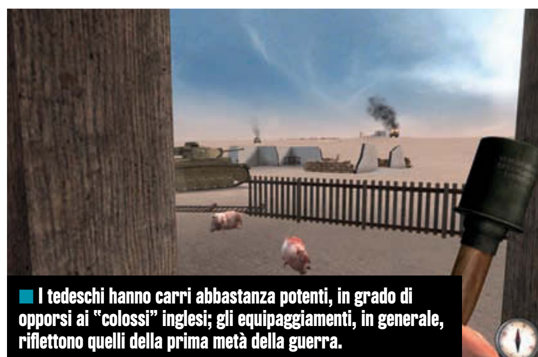


Un'avventura che piacerà molto agli appassionati della saga. Una volta in italiano, potrebbe meritarsi una stella in più.

Espansione per Red Orchestra

MARE NOSTRUM

Un'espansione gratuita per Red Orchestra *ci porta in Nord Africa.*


I tedeschi hanno carri abbastanza potenti, in grado di opporsi ai "colossi" inglesi; gli equipaggiamenti, in generale, riflettono quelli della prima metà della guerra.


Una mappa ricostruisce i resti di un anfiteatro romano sepolti tra le sabbie.

Sviluppatore: Sandstorm Productions
Genere: FPS online
Dimensioni: Varie
Internet: www.marenostrumgame.com

È considerato uno dei migliori FPS online ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale: *Red Orchestra* ha permesso a innumerevoli giocatori su Steam di assaporare le "delizie" del fronte russo, dall'invasione tedesca alla caduta del Reich.

Ora, con un MegaMod di prim'ordine, un gruppo di sviluppatori chiamato Sandstorm Productions ha deciso di spostare l'azione tra i deserti rocciosi e le dune del teatro nordafricano.

Chiamata *Mare Nostrum* e scaricabile gratuitamente da Steam da chiunque sia in possesso di *Red Orchestra*, questa espansione offre tre nuove nazionalità (italiani, inglesi e australiani), sei veicoli che riproducono mezzi dell'Asse e degli Alleati tipici della prima parte della guerra, quattro nuovi tipi di cannone anticarro, otto nuove armi per la fanteria, e otto mappe. Queste ultime includono nomi gloriosi o, più spesso, tristemente famosi per il nostro sfortunato esercito schierato tra le sabbie, come Sidi Barrani, Bardia, Tobruk. Altre mappe ricostruiscono, invece, luoghi interessanti ma generici, come uno scontro tra antiche rovine dell'epoca romana, o per il controllo di pozzi d'acqua.

La prima differenza che si nota, per chi proviene da *Red Orchestra*, è la desolata vastità di alcuni scenari, talvolta interrotta da intricati e claustrofobici complessi di fortificazioni (o rovine). La grafica e la ricostruzione storica sono discrete, ma non eccezionali, anche se si nota che, sebbene giunto alla versione 1.3, *Mare Nostrum* è ancora un "work in progress", che necessita di ulteriore rifinitura sia sul lato della costruzione delle mappe (alcune ci sono parse noiose e poco interessanti), sia su quello dell'arricchimento ambientale (il fascino dell'accurata ricostruzione dei luoghi in cui si combatté in Russia non è stato completamente tradotto in *MN*).

A essere realistica, invece, è la sensazione di disperazione che si prova a giocare con gli italiani, soprattutto quando i temibili corazzati inglesi appaiono all'orizzonte. Ciò rende il partecipare alle battaglie con il nostro esercito, di fatto, un'esperienza più stimolante e adatta ai "veterani" – ed è un po' un peccato vedere, sui server, come molti preferiscano i "soliti" tedeschi.

Complessivamente, *Mare Nostrum* è un'espansione che necessita ancora di un po' di lavoro, ma con fondamenta molto solide. In più è gratis!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Installare *Mare Nostrum* richiede che *Red Orchestra* sia già presente su PC. A questo punto, vedremo l'icona dell'espansione nella lista dei titoli disponibili, e basterà seguire la normale procedura di installazione di Steam per attivare il Mod. *Red Orchestra* e *Mare Nostrum* non condividono la stessa installazione, e devono essere giocati indipendentemente. Voci di un'integrazione di questi e altri Mod in sviluppo per *RO* in un unico grande FPS circolano da diverso tempo, ma sempre accompagnate da parecchio scetticismo.



VERDETTO



Il lavoro svolto è notevole ma acerbo. Con un migliore bilanciamento potrà rivelarsi un degno compagno per *Red Orchestra*.

Mod per Battlefield 2

FORGOTTEN HOPE 2

Il vento della guerra soffia dall'Africa.

- **Sviluppatore:** fhmod
- **Genere:** FPS storico online
- **Gioco richiesto:** *Battlefield 2*
- **Percentuale di completamento:** 88%
- **Internet:** www.fhmod.org

QUALCHE mese fa, quando era ancora in alto mare (Mediterraneo, dato che l'ambientazione principale era la campagna d'Africa), avevamo dedicato spazio al Mod per *Battlefield 2* intitolato *Forgotten Hope 2*.

Ora lo sbarco è avvenuto in piena regola e non solo: oltre agli scenari africani, gli sviluppatori hanno pensato bene di passare anche al fronte occidentale. Pare che il team abbia raggiunto il primo degli obiettivi iniziali: le mappe ambientate nell'Africa settentrionale sono ormai 15, storicamente suddivise e ambientate nei maggiori scontri che si sono succeduti tra il 1941 e il 1943. Le ambientazioni toccano l'invasione di Creta, l'assedio di Tobruk, El Alamein, l'operazione Aberdeen, e via dicendo. Ognuna è stata fedelmente ricreata, con tanto di armi e veicoli storicamente accurati; le ambientazioni sono sia diurne, sia notturne (come per esempio durante il raid a Barce) e in ogni scenario sono stati inseriti degli obiettivi strategici che sarà necessario raggiungere, pur mantenendo la struttura di gioco tipica di *Battlefield 2*.

Notevoli e numerosi sono i particolari storici ricreati (specialmente considerando che si tratta di un Mod e non di un prodotto a pagamento) e, pur mantenendo un'impostazione in grado di attirare qualsiasi appassionato di sparatutto in soggettiva, *Forgotten Hope 2* non manca di immergere nella giusta atmosfera, anche se le simulazioni o gli sparatutto sulla Seconda Guerra Mondiale non mancano certo. Oltre a lavorare al continuo aggiornamento di mezzi, unità e armi, gli sviluppatori sono passati al secondo degli obiettivi che si erano inizialmente imposti (quello di ricreare tutte le ambientazioni della Seconda Guerra Mondiale toccate da *Forgotten Hope* – l'originale – per *Battlefield 1942*), cominciando così a sfornare materiale per il fronte occidentale.

Sul server è già disponibile la prima di tali mappe, quella che ricrea l'operazione Lüttich: gli americani erano riusciti a sfondare in Normandia, avanzando verso sud ed est e il feldmaresciallo Von Kluge, che avrebbe voluto ritirarsi verso est per raggiungere una posizione difendibile e riorganizzare le proprie forze, lanciò invece un'offensiva atta a tagliare l'avanzata alleata, per isolare idealmente le forze a sud. Gli ordini provenivano direttamente da Hitler, che non accettava la ritirata, ed erano intesi a ricreare una situazione che si era verificata nello stesso luogo durante la prima guerra mondiale. Inutile dire che non andò così, ma nel gioco sta a noi decidere.

Si passa, dunque, dai sabbiosi scenari desertici dell'Africa alle verdi distese della Normandia, ma lo spirito del Mod non cambia di certo: divertimento, aderenza ai fatti storici (peraltro modificabili dalle nostre azioni) e ricostruzione accurata delle unità coinvolte. Non vediamo l'ora che *Forgotten Hope 2* sia finalmente completo. GIOCHI COMPUTER



Un panzer dell'Afrika Korps nello scontro di Mersa Matruh.



Durante il contrattacco tedesco, nel 1942, in diverse occasioni la Germania godette della superiorità aerea.



I campi di battaglia dopo gli scontri sono sempre uno scenario desolato.





Mondi virtuali

L'INFERNO NON CHIUDE

La vita tribolata di Hellgate: London *potrebbe continuare oltre la data di chiusura.*



Per quanto *Hellgate: London* supporti "gilde" e gruppi di personaggi, troppo spesso, online, ci si ritrova a giocare da soli.



Una serie di patch ha corretto i bug e i problemi di bilanciamento di *Hellgate: London*, e ne ha migliorato la grafica.

UNO dei titoli più attesi del 2007, *Hellgate: London* sembrava possedere tutti i numeri per avere successo.

Stiamo parlando di un GdR con una forte componente online creato da parte del team che ci aveva dato *Diablo* (e una giocabilità che con il capolavoro di Blizzard condivideva molti concetti); un'ambientazione affascinante che vedeva la Londra di un prossimo futuro devastata e invasa da orde demoniache; e una veste grafica "postnucleare" di grande impatto, almeno nelle anteprime (grazie anche al contributo di artisti rinomati come Dylan Cole).

Eppure, la nostra recensione del gioco, apparsa su GMC di Natale 2007, fu men che entusiasta, e la stessa sensazione dovettero provare molti giocatori: ripetitivo in single player, pieno di bug, inaspettatamente scialbo nel settore grafico e, in multiplayer, privo del fascino di altri titoli online di grande richiamo, *Hellgate* diede l'idea – malgrado i tempi di sviluppo biblici – di un prodotto non pensato fino in fondo, quindi pubblicato troppo affrettatamente. Malgrado un valoroso tentativo di sostenerlo, il "ritorno" popolare fu troppo basso per sostenere gli elevati costi di gestione, e gli sviluppatori di Flagship Studios dovettero chiudere i battenti nel giugno del 2008.

Grazie a Namco Bandai, il titolo godette di un tentativo di rilancio grazie alla pubblicazione di diverse patch, due delle quali ricche di contenuti addizionali (e per tale ragione "intitolate" *Stonehenge Chronicles* e *The Abyss Chronicles*). Ma si trattò del classico "chiudere la stalla quando i... giocatori ormai erano scappati". Non è stata, quindi, una grossa sorpresa la notizia, data nell'ottobre del 2008, che i server di *Hellgate* sarebbero stati chiusi definitivamente il 31 gennaio del 2009.

Ma il Diavolo, si sa, conosce sempre mille modi per tornare. E così è ora il turno degli sviluppatori coreani di HanbitSoft a riprendere il filo del discorso interrotto. Con un annuncio a sorpresa, la società ha confermato di avere acquistato i diritti intellettuali del gioco, e di avere l'intenzione di continuare a sostenerlo in Corea. Inoltre, almeno i primi due "Atti" (le sezioni in cui *Hellgate* è diviso, anche nella modalità multiplayer) saranno gratuiti – laddove, un tempo, la partecipazione alla modalità multigiocatore richiedeva il pagamento di una quota mensile, come per un MMORPG. Una "grossa espansione", pare gratuita, è già stata promessa per i primi mesi dell'anno prossimo.

Però, il Diavolo è anche noto per fare le pentole, ma non i coperchi. In questo caso, il disco di metallo mancante sono le voci su come tale opportunità di continuare le avventure nella Londra devastata di *Hellgate* potrebbe essere riservata solo ai coreani. Naturalmente, i fan hanno già iniziato petizioni informali affinché il gioco continui a essere disponibile anche agli utenti europei e nordamericani, ma per il momento non c'è nulla di certo.

GIOCHI COMPUTER

PER SAPERNE DI PIÙ

Quando sembrava che *Hellgate: London* sarebbe stato il prossimo fenomeno online, furono molti i siti dedicati al gioco ad apparire sulla Rete. Oggi ne resta una manciata o poco meno, ma rimangono un luogo utile ove raccogliere informazioni e tenersi aggiornati. Hellgate Guru (**hellgateguru.com**), in lingua inglese, ha di recente spostato la propria attenzione su altri titoli cui si sono uniti ex-dipendenti di Flagship Studios (come *Champions Online*) o su giochi legati all'eredità di *Diablo* (come *Diablo 3*). Resta comunque una fonte di notizie puntuali e ospita un forum relativamente vivace. Il sito dei nuovi gestori, HanbitSoft, è invece all'indirizzo **www.hanbitsoft.com**, ed è tradotto in inglese, coreano e giapponese.

Il mito

Oltre a *Hellgate: London*, i coreani di HanbitSoft hanno acquisito i diritti del MMORPG su cui Flagship Studios stava lavorando al momento della chiusura: *Mythos*. Si tratta di un gioco di ruolo online definito "leggero" dai suoi creatori, con solo tre razze (Umani, Gremlin e Satiri) e tre professioni ("Sanguinario" – di fatto il Guerriero, Piromante e Inventore). Questa è, almeno, la situazione al momento in cui lo sviluppo è passato da Flagship Studios a HanbitSoft, e non è quindi escluso che si tratti di contenuti ancora parziali. L'ispirazione, tanto per cambiare, è *Diablo*, e ci sentiamo di esprimere qualche dubbio sul fatto che il mercato dei MMORPG, già sovraffollato di titoli di ogni genere, possa reggere un altro "clone". Ma si sa: in Corea va veramente di tutto.



esplora e GIOCA



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

FPS

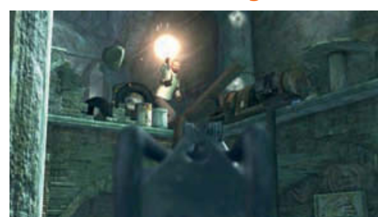
QUANTUM OF SOLACE

James Bond di nuovo in missione segreta sui vostri PC.

MENTRE l'agente segreto 007 dà il meglio di sé nei cinema di tutto il mondo con il ventiduesimo film sulle avventure di James Bond, Activision/Blizzard si occupa di regalare a tutti i fan della serie un nuovo episodio virtuale.

Quantum of Solace non è, però, un gioco semplicemente ispirato all'omonimo film, poiché abbraccia anche gli avvenimenti del precedente "Casino Royale". Grazie a questa versione dimostrativa di *Quantum of Solace* avrete modo di provare





la buona resa grafica del gioco, che utilizza il motore di *Call of Duty 4*, rifinito per l'occasione. Il tempo a disposizione per provare il gioco non è molto, visto che il demo propone una porzione abbastanza ridotta del gioco completo, ambientata nella città di Siena. Nei cinque minuti circa necessari per portare a termine la missione proposta, però, avrete modo di toccare con mano buona parte



delle caratteristiche di *Quantum of Solace*, comprese le armi a disposizione e le tattiche per fronteggiare i nemici. Delle comode indicazione a schermo vi suggeriranno la configurazione dei comandi, permettendo al demo di svolgere la funzione di tutorial. La versione dimostrativa di *Quantum of Solace* è disponibile in inglese e tedesco. Dopo aver effettuato la selezione della lingua, potrete optare per un tipo di installazione tipica o personalizzata, a seconda che preferiate o meno impostare la cartella di destinazione del programma.

COMANDI PRINCIPALI
MOUSE – Visuale
SPAZIO – Salta
MAIUSC– Scatto
PULSANTE SIN MOUSE – Fuoco
F – Usa
WASD – Movimento



La controparte virtuale di Daniel Craig è abbastanza fedele allo statuario attore inglese.

Casa: Activision/Blizzard
Requisiti: CPU 2.4 GHz, 512 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate Programmi\Quantum of Solace(TM) Demo\Uninstall Quantum of Solace(TM) Demo e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione accettando la rimozione di tutti i componenti.

Piattaforme/Azione

LEGO BATMAN

A spasso per una Gotham City costruita mattoncino su mattoncino.

DOPO la felice esperienza con le avventure di Indiana Jones e con l'universo di "Star Wars", la febbre dei mattoncini LEGO dilaga anche nella cupa e tentacolare Gotham City.

LEGO Batman è una chicca per i fan del Cavaliere Oscuro, poiché mette in campo tutti i personaggi che popolano il mondo nato dalla mente di Bob Kane: Batman e Robin, infatti, si troveranno a tu per tu con tutti i loro più acerrimi nemici, evasi in massa dal manicomio criminale di Arkham. *LEGO Batman* può essere affrontato impersonando sia il Dinamico Duo, sia i folli malfattori. Il demo consente di provare entrambe le esperienze di gioco (Essere il furfante e Essere l'eroe), pertanto potrete scegliere se aiutare Batman e Robin ad avere la meglio sulla ladra Catwoman o se vestire i buffi panni del Joker e della sua fidanzata Harley Quinn, decisi a rapire il commissario Gordon.



Il demo è disponibile in sei lingue diverse, fra cui l'italiano: selezionate quella che preferite e date il via all'installazione, che potrebbe richiedere svariati minuti. Se avete l'impressione che la procedura sia bloccata, pazientate qualche minuto e questa ripartirà senza particolari problemi. A questo punto, accettate il contratto con l'utente finale e sceglierete il tipo di installazione fra Rapida (consigliata) e Personalizzata. Per avviare il gioco, cliccate il file C:\Program Files\Warner Bros. Interactive Entertainment\LEGO Batman Demo.exe.

Se lo desiderate, potrete vivere l'avventura giocando in cooperativa con un amico che prenderà il comando del secondo personaggio, assegnato al computer nella modalità in singolo.

COMANDI PRINCIPALI
SPAZIO/CTRL
SIN – Cambia personaggio
H – Azione
J – Speciale
WASD – Movimento
U – Salta

Casa: Warner Bros
Requisiti: CPU 1.5 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, accedete al Pannello di controllo, selezionate la voce Installazione applicazioni, scorrete l'elenco fino a trovare LEGO Batman DEMO, e cliccate sul pulsante Rimuovi per far partire la procedura automatica di disinstallazione.



Le versioni "mattoncino" dei personaggi della saga di Batman sono efficaci ed esilaranti, come da copione!

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Ancora una selezione di cinque giochi shareware che accontenteranno i gusti di ogni tipo di pubblico. Chi è appassionato di avventure grafiche, puzzle game e ricerca di oggetti nascosti troverà pane per i propri denti con *Dr. Lynch Grave Secrets* e *Jewel Quest Mysteries*. Gli altri, invece, potranno divertirsi a curare un acquario o improvvisarsi dottore con *FishCo* e *Operation Mania*.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti sul DVD allegato alla rivista.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



Lo spazio dedicato a Mod e add on è interamente occupato dal materiale aggiuntivo per il gioco allegato a questo numero di GMC: *Company of Heroes*. In aggiunta all'immancabile manuale in formato pdf, troverete una nutrita schiera di mappe e Mod accuratamente selezionate dalla redazione.



Questo mese, la sezione dedicata ai video propone un filmato del terrificante seguito di *F.E.A.R.* Stiamo parlando di *Project Origin*, ribattezzato con il titolo ufficiale *F.E.A.R. 2: Project Origin* in seguito all'acquisizione da parte di Monolith dei diritti sul titolo del gioco, inizialmente di proprietà di Vivendi.



Azione/Avventura

TOMB RAIDER UNDERWORLD

L'archeologa più affascinante del mondo sulle tracce di un nuovo tesoro.



NUOVA avventura per la sempre più bella Lara Croft, impegnata nella ricerca del leggendario Martello di Thor, arma che (in base a quanto raccontano le leggende) è in grado di conferire a chi la possiede il potere di sconfiggere persino le divinità.

Questa versione dimostrativa consente di provare parte del secondo capitolo del gioco, ambientato in Thailandia. Non è presente il tutorial (che, nel gioco completo, ha luogo nella villa di Lara), ma il sistema di controllo del personaggio è intuitivo e i comandi principali sono indicati dal testo su schermo. Date le dimensioni del demo (oltre 1 GB), è consigliabile copiare il file sul vostro hard disk prima di dare il via al processo di installazione. Qualora decideste di avviare la procedura direttamente dal DVD, dovrete indicare la cartella di destinazione del file, altrimenti il software tenterà di installare il gioco sul DVD, causando l'arresto della procedura. Per impostare la configurazione video del gioco, dal menu Start accedete a Programmi/Eidos/Tomb Raider– Underworld Demo/Configura. Troverete la recensione dell'ottavo episodio della fortunata serie *Tomb Raider* su questo stesso numero di GMC.

COMANDI PRINCIPALI
MOUSE – Visuale
TAST DX MOUSE Aggancia senza sparare
TAST SIN MOUSE Spara
WASD Movimento
SPAZIO – Salta

Casa: Eidos
Requisiti: CPU 2.2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, accedete al Pannello di controllo, selezionate la voce Installazione applicazioni, scorrete l'elenco fino a trovare Tomb Raider: Underworld Demo 1.0, e cliccate sul pulsante Rimuovi per far partire la procedura automatica di disinstallazione.



Azione

MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES

Di nuovo in azione con i mercenari più arrabbiati che mai!

VERSIONE dimostrativa per il seguito di Mercenaries, lo sparatutto in terza persona sviluppato da Pandemic Studios.

Avrete modo di vestire di nuovo i panni di uno dei mercenari della vostra agenzia privata, la Private Military Company (o PMC): una volta avviato il gioco, potrete selezionare il personaggio di Mattias Nilsson, l'unico disponibile dei tre protagonisti presenti nel gioco completo, che annovera anche Jennifer Mui e Chris Jacobs, già presenti nel primo Mercenaries. I tre personaggi si differenziano per le loro caratteristiche fisiche, che consentono a ognuno di risultare, rispettivamente, il più robusto, il più rapido e il più forte. L'avventura è ambientata in Venezuela, dove è in corso una guerra per il possesso degli ultimi giacimenti di petrolio, e la versione demo proposta consente di portare a termine un obiettivo di una delle missioni proposte nel gioco completo.

COMANDI PRINCIPALI
MOUSE – Visuale
TAST DX MOUSE – Lancia granata
TAST SIN MOUSE – Spara
WASD – Movimento
SPAZIO – Salta



Casa: EA
Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista



NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, accedete al Pannello di controllo, selezionate la voce Installazione applicazioni, scorrete l'elenco fino a trovare Mercenaries 2: World in Flames (Demo), e cliccate sul pulsante Rimuovi per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

Gli altri demo

MULTIWINIA: SURVIVAL OF THE FLATTEST

Genere: RTS
Casa: Introversion Software
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Nuova versione dimostrativa per lo strategico sviluppato dagli stessi autori di *Darwinia* e *DEFCON*. A differenza del demo precedente, questa volta avrete modo di provare la modalità multiplayer in aggiunta al tutorial e a parte dell'avventura in singolo. Entrambe le modalità mettono a disposizione gli scenari per sfide in stile Re della collina (I guardiani eterni, Albero sacro e Perseguimento della vittoria), Conquista la statua (Montagna delle anime perdute) e Rivolta con razzi (Secondo inizio). Se il vostro PC è connesso a Internet, al primo avvio di *Multiwinia*, il gioco provvederà a verificare la presenza di eventuali aggiornamenti: per permettere questa operazione dovrete impostare il firewall in modo che consenta l'accesso alla Rete. Completata la procedura, vi verrà chiesto il codice di acquisto del gioco, ma per provare il demo è sufficiente selezionare Gioca demo.

FOOTBALL MANAGER 2009

Genere: Manageriale calcistico
Casa: Sports Interactive
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Puntuale come ogni anno, arriva la versione 2009 di uno dei più amati manageriali calcistici. La versione dimostrativa proposta è la "vanilla", la più leggera delle due fornite dagli sviluppatori (la "strawberry" ha le dimensioni di oltre 1 GB). Il demo è disponibile solo in lingua inglese e per essere installato necessita di 330 MB di spazio libero su hard disk, nonché dell'autorizzazione del firewall (se presente). Da segnalare, inoltre, che i salvataggi del demo saranno compatibili con la versione completa del gioco.

Mod e Add On

IL MEGLIO PER COMPANY OF HEROES

Valanghe di patch e di mappe extra.

COME ogni mese, non possono mancare i file a corredo del gioco allegato a questo numero di GMC: *Company of Heroes*.

Oltre al manuale in italiano in formato pdf, troverete le indispensabili patch per il gioco (fra cui una particolarmente sostanziosa, delle dimensioni di quasi 2 GB) che lo aggiornano progressivamente alla versione 2.3 e che risultano essenziali per giocare online. Non mancano neanche delle nuove mappe fra cui Enemy at the Gates, e alcune ambientate nei pressi di fiumi, deserto africano e Foresta Nera. Infine, spazio anche a un utile Mod che aumenta significativamente il realismo delle uniformi dei soldati, rendendole più simili a quelle originali. Per una descrizione più dettagliata di mappe e Mod, e soprattutto per scoprire come installare senza problemi le patch, vi consigliamo di consultare la guida al gioco completo presente nelle prossime pagine di questo numero di GMC.



Driver

AMD/ATI Catalyst 8.9
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 8.10
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.41
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.91
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

Irfanview V4.10
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.33
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Starforce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_2007_new.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1.5.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0**, **Super PI**, **nvFlash v5.13**.

WinZip 10.0 Sr-1
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti sul DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Patch

PES 2009 V1.10
Aggiornamento per la simulazione calcistica di Konami, che aggiunge due opzioni nella sezione "Miti"(Carica moviola, che permette di caricare dei video; e Teatro dei Miti, da cui visualizzare i video caricati) e la voce Download nel menu di impostazioni di sistema, in modo da ottenere con facilità gli eventuali aggiornamenti.

FIFA 09 V1
Patch di aggiornamento fornita da Electronic Arts, indispensabile per la modalità di gioco online.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR SOULSTORM V1.20
Due patch progressive per l'espansione di *Warhammer 40.000*, che aggiornano il gioco alla versione 1.10 e 1.20. Le due patch effettuano svariate modifiche al bilanciamento, che riguardano svariati aspetti del gioco.

SACRED 2: FALLEN ANGEL V2.12
Nuovo aggiornamento per il gioco di ruolo di Ascaron, che risolve alcuni problemi relativi alla sovrascrittura dei salvataggi, al lag e ai messaggi di errore in occasione del collegamento al server.

COMMAND&CONQUER: RED ALERT 3 V1.03
Patch ufficiale per l'edizione italiana dello strategico in tempo reale di Electronic Arts. L'aggiornamento si occupa di correggere alcuni problemi causati dall'installazione della patch precedente e attua varie modifiche di minore entità.

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY V1.05.07
Aggiornamento ufficiale per le edizioni confezionate di *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky* che porta il gioco alla versione 1.5.97 migliorandone le prestazioni grafiche e risolvendo dei bug relativi al multiplayer e all'esperienza di gioco generale.



FIFA 09


COMMAND&CONQUER: RED ALERT 3

Shareware

FISHCO

Un gioco ideale per tutti gli appassionati di acquari, che avranno l'occasione di prendersi cura di una vasca nutrendo i pesci e mantenendo il loro ambiente pulito e in perfetto stato. I vari esemplari potranno così essere venduti. Alle due modalità di gioco (a tempo e non) che prevedono il superamento di 40 livelli, se ne affianca una che permette di creare un acquario a piacere.

DR. LYNCH: GRAVE SECRETS

Un'avventura ricca di misteri e colpi di scena, che vi vedrà impegnati nella ricerca di indizi e nella risoluzione di enigmi. Il gioco spazia dall'intramontabile "trova l'oggetto" a rompicapi degni delle più classiche avventure grafiche e farà la gioia di tutti gli appassionati del genere, a patto che possiedano una buona conoscenza della lingua inglese.

OPERATION MANIA

Un modo del tutto innocuo per giocare al dottore divertendosi. Il dott. Humerus deve curare i propri pazienti portandoli al banco di accettazione, effettuando la diagnosi e operandoli di conseguenza. Una volta sul lettino, il paziente può essere trattato personalmente dal giocatore, in modo da fargli ottenere dei punti bonus.

JEWEL QUEST MYSTERIES: CURSE OF THE EMERALD TEAR

Rupert ed Emma hanno bisogno di aiuto per scovare degli antichi tesori egizi: aguzzate la vista e trovate tutti gli oggetti indicati in elenco, senza dimenticare di raccogliere anche le gemme sparse negli scenari. Fra un livello e l'altro, vi cimenterete anche in alcuni rompicapi e sessioni di gioco in stile puzzle game con gemme da abbinare per colore.

PEGGLE NIGHTS

Un divertente passatempo all'insegna dei rimbalzi, che metterà alla prova la vostra abilità nel gioco di sponda. Utilizzando il numero di palline a disposizione per ciascun round, dovrete riuscire a colpire tutti i respingenti luminosi. Cimentatevi nelle tre modalità disponibili, Adventure, Quick Play e Duel: la bravura è importante, ma una buona dose di fortuna è assolutamente indispensabile!

Video

F.E.A.R. 2: Project Origin



Il Giorno più Lungo, in un capolavoro della strategia in tempo reale!

guida al
GIOCO COMPLETO

COMPANY OF HEROES

Come giocare

Per installare *Company of Heroes*, seguite le istruzioni descritte nel paragrafo Installazione di *Company of Heroes*. Se pensate di giocare solo nella modalità Single Player, una volta installato il gioco non resterà che avviarlo facendo doppio clic sull'icona presente sul desktop. Nel caso usiate Windows Vista, troverete l'icona di Company of Heroes all'interno della cartella Giochi nel menu Start.
Per giocare in multiplayer, dovrete aggiornare *Company of Heroes*. Ciò apporterà parecchi miglioramenti, come il supporto per le librerie DirectX 10 (disponibili solo su PC con sistema operativo Vista), la risoluzione di alcuni bug relativi a eventuali crash del gioco e un miglior bilanciamento negli scontri a fuoco. A tale scopo, installate *CoH* e seguite le istruzioni presenti nel box Aggiornamento di *Company of Heroes*. Se, dopo l'aggiornamento, dovesse scomparire l'icona sul desktop, accedete alla cartella C:\Programmi\THQ\Company of Heroes, cliccate con il pulsante destro del mouse sopra l'eseguibile chiamato RelicCOH e quindi selezionate l'opzione Invia a Desktop.

Manuale e tutorial

Troverete il manuale in italiano di Company of Heroes all'interno del DVD demo di GMC, nella cartella Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per COH\Manuale in italiano. Si tratta di un file in formato PDF e per consultarlo avrete bisogno del programma Adobe Acrobat Reader, presente nella sezione Utility del DVD demo. In ogni caso, basta consultare attentamente questa guida per cavarsela benissimo in ogni situazione di gioco. Per quanto riguarda il tutorial, esiste una vera e propria sezione dedicata. Grazie a esso, sarà possibile prendere confidenza con le battaglie di *Company of Heroes*.

In italiano

I testi a schermo di *Company of Heroes* sono tradotti nella nostra lingua, così come il manuale che trovate all'interno del DVD demo di GMC, nella cartella Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per COH\Manuale in italiano. Il parlato resta in inglese, ma i dialoghi sono sottotitolati in italiano.

LA Seconda Guerra Mondiale ha fatto da teatro a numerosi giochi strategici in tempo reale. *Company of Heroes*, l'RTS firmato Relic (gli stessi autori di capolavori come *Homeworld* e *Warhammer 40.000 Dawn of War*, per esempio), si distingue rispetto ai suoi concorrenti grazie a un ottimo motore fisico e alla presenza di alcune idee molto azzeccate, che rendono l'esperienza di gioco semplicemente entusiasmante.

Dimenticate il classico stile alla Age of Empires, dove era necessario accumulare risorse indispensabili per la costruzione di edifici sempre più evoluti, capaci di regalare al proprio esercito unità via via più potenti, in previsione di una mega battaglia risolutiva. In *Company of Heroes*, sebbene le risorse siano comunque presenti, l'esperienza di gioco è veloce e adrenalinica. Ogni mappa è divisa in una serie di mini-regioni: il vostro compito più urgente sarà quello di conquistarne il maggior numero, in particolare quelle che garantiscono un ritorno di risorse, quali manodopera, carburante e munizioni. Ma non finisce qui. Sarà anche necessario avere una linea di collegamento tra le zone conquistate e il quartier generale. Il problema è che il numero di uomini a disposizione è limitato, per cui capiterà di dover lasciare sguarnite delle aree della mappa. Ciò crea delle interessanti situazioni tattiche, in cui potrete decidere di fiaccare le forze nemiche semplicemente tagliando le loro linee di rifornimento.

L'elemento meglio riuscito di *Company of Heroes*, però, è rappresentato dall'assoluta libertà d'azione lasciata al giocatore. All'inizio di ogni missione, vi verranno affidati particolari compiti, ma starà a voi decidere come portarli a termine. Per esempio, se dovrete eliminare un convoglio tedesco, potrete prendere possesso dei cannoni nemici oppure minare la strada e finire i superstiti con la fanteria.

A rendere il tutto ancora più entusiasmante ci pensa un motore grafico eccellente, che unisce una resa qualitativa degna di uno sparatutto a un ottimo sistema fisico, caratterizzato da una notevole attenzione per la vulnerabilità degli edifici, degli elementi naturali e dei singoli soldati.

Ciliegina sulla torta è la modalità online che vi permetterà di confrontarvi contro altri strateghi in carne e ossa in divertenti sfide fino a 8 giocatori.

GIOCHI COMPUTER



Montare una mitragliatrice su un carro armato ne migliora l'efficacia nei confronti della fanteria.



Prima di ogni missione vi verranno spiegati nel dettaglio i vostri obiettivi.



Le missioni presentate sono molto varie. Per esempio, nella quinta dovrete difendere una città fino all'arrivo dei rinforzi.

Installazione di Company Of Heroes

Per installare *Company of Heroes* dovrete innanzitutto inserire il DVD di gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, esplorate il disco e fate doppio clic sul file *Company of Heroes* (in questo caso, non dovete cliccare sul pulsante Installa). Proseguite con Avanti, spuntate l'apposita casella per accettare i termini del contratto di licenza e premete su Avanti. Inserite il codice di installazione che troverete riportato sul retro della custodia del DVD di gioco e decidete la cartella in cui installare CoH (quella predefinita è C:\Programmi\THQ*Company of Heroes*\ o C:\Program Files\THQ*Company of Heroes*\ se usate Windows Vista, ma potete cambiarla cliccando sull'opzione Cambia). A questo punto, premete su Avanti e poi su Installa per dare il via al processo di copia dei file. Al termine dell'installazione, decidete se visualizzare il file Leggimi e fate clic su Fine.

Disinstallazione di Company Of Heroes

Per disinstallare *Company of Heroes*, aprite il Pannello di controllo e fate doppio clic su Installazione Applicazioni (Windows XP) o su Programmi e funzionalità (Windows Vista). A questo punto, selezionate *Company of Heroes* e cliccate sull'opzione Disinstalla/Cambia. Decidete se conservare i vostri salvataggi e premete sul pulsante Disinstalla. Al termine, cliccate su Fine. Nel caso abbiate installato dei Mod, è possibile che al termine del processo compaia un messaggio di errore riguardante l'impossibilità di eliminare la cartella C:\Programmi\THQ*Company of Heroes*\WW2 (C:\Program Files\THQ*Company of Heroes*\WW2 se usate Vista). Risolvete il problema cancellando manualmente la directory C:\Programmi\THQ.

Requisiti di sistema

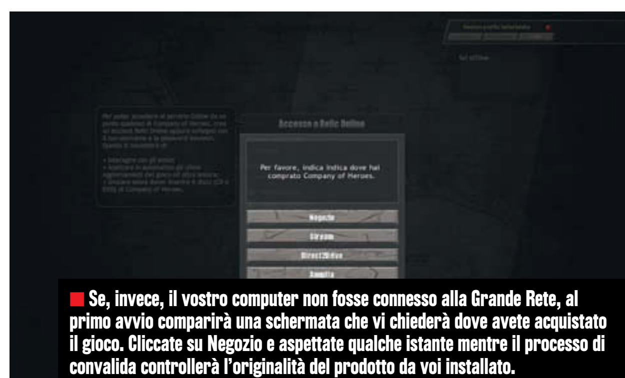
Il sistema minimo per giocare a *Company of Heroes* è costituito da un processore a 2 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 64 MB compatibile DirectX 9.0c con supporto Pixel Shader 1.1, una scheda audio 16 bit compatibile DirectX 9,0c, 10 GB di spazio su disco fisso e un lettore DVD-ROM 8x. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 3 GHz, 1 GB RAM e una scheda 3D 512 MB con supporto Pixel Shader 3.0 e compatibile con DirectX 10 e una connessione Internet a Banda Larga per giocare online. I sistemi operativi supportati sono Windows XP e Vista.

Aggiornamento di Company Of Heroes

Nel caso desideraste giocare in multiplayer e/o aggiornare *Company of Heroes* all'ultima versione della patch, la 2.301 (operazione che risolve alcuni bug, aggiunge il supporto per le librerie DirectX 10 – solo se utilizzate Vista – e migliora il bilanciamento negli scontri a fuoco), prima di lanciare il gioco, subito dopo averlo installato, seguite le nostre istruzioni. Dovrete innanzitutto installare il file IT_100_2101_Patch. Lo troverete all'interno del DVD demo allegato alla rivista, nella cartella Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per COH\Patch. Fate doppio clic su questo file per avviare la procedura di installazione. Per prima cosa, spuntate la casella per accettare i termini del contratto di licenza e cliccate su Accept per dare il via al lungo processo di copia dei file. Al termine, premete sul pulsante Finish. Ora fate doppio clic sul file IT_2101_2201_Patch che si trova nella medesima cartella. Al termine dell'installazione, cliccate su Finish. A questo punto, fate doppio clic sul file IT_2201_2202_Patch, selezionate Esegui e, al termine del processo, cliccate su Finish. Ripetete il procedimento anche per il file IT_2202_2300_Patch. Non vi resta altro che installare l'ultima patch: la 2.301. Fate doppio clic sul file IT_2300_2301_Patch, selezionate Esegui e cliccate su Finish. Finalmente, potrete avviare il gioco.



Nel caso siate già connessi a Internet, al primo avvio, *CoH* vi chiederà di inserire il vostro account Relic Online. Se ne siete sprovvisti, cliccate sul pulsante apposito per crearne uno.


Se, invece, il vostro computer non fosse connesso alla Grande Rete, al primo avvio comparirà una schermata che vi chiederà dove avete acquistato il gioco. Cliccate su Negozio e aspettate qualche istante mentre il processo di convalida controllerà l'originalità del prodotto da voi installato.

Il codice di installazione

Durante le prime fasi d'installazione vi verrà richiesto d'inserire un codice, senza il quale il processo non potrà continuare. Lo trovate stampato sul retro della custodia del DVD. Nel caso in cui il codice di installazione del prodotto fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail cd_gmc@sprea.it, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando il codice provvisorio riportato di seguito, ma per farlo non installate le patch di aggiornamento.

5fff-f106-d75b-cd46-9903

ATTENZIONE: Il codice provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online, serve solo per permettervi di divertirvi con *Company of Heroes* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione. Fino a quel momento, non installate le patch di aggiornamento!




Certe volte, l'unico modo per stanare i propri nemici è radere al suolo l'edificio in cui si trovano.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD di *Company of Heroes* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Consigli generali

Attenzione, prima di tutto: *Company of Heroes* non è uno di quegli RTS in cui si possono costruire armate immense per riversarle sul nemico tutte in una volta. Durante le missioni presentate, avrete a disposizione solo un esiguo numero di uomini e mezzi, per cui occorre muoversi con cautela, evitando manovre di attacco suicide.
Salvate: le missioni proposte in CoH si rivelano molto lunghe e impegnative. Meglio, quindi, salvare i propri progressi per evitare che, in caso di sconfitta, si debbano riaffrontare parti già viste di una missione.
Conquistate le risorse: sparsi per la mappa si trovano numerosi punti strategici. Conquistarli è la chiave per la vittoria, visto che solo in questo modo si potranno guadagnare risorse. È una buona tattica, dunque, quella di accaparrarsi il maggior numero di questi punti sin dall'inizio della battaglia.
Coordinare gli attacchi: per uscire vincitori dai violenti scontri a fuoco di *Company of Heroes* occorre dimostrare delle buone abilità tattiche, indispensabili, non solo per assoldare le truppe più consone alla battaglia in atto, ma anche per coordinare al meglio i loro attacchi. Per esempio, trovandosi di fronte a un gran numero di nemici trincerati, può essere una buona idea quella di utilizzare delle mitragliatrici pesanti per immobilizzare i nemici mentre li si colpisce con i mortai.

Promozioni sul campo

In ognuna delle missioni, avrete a disposizione un certo numero di unità. Per esempio, i plotoni con mitragliatrici pesanti, perfetti per creare un fuoco di sbarramento contro le truppe appiedate, i versatili paracadutisti, gli ingegneri e anche un gran numero di mezzi corazzati. Mano a mano che combatteranno, i vostri uomini guadagneranno punti esperienza che verranno spesi automaticamente per promuovere l'unità, rendendola in tal modo più efficace in combattimento. Le truppe tedesche (disponibili nel multiplayer) vengono invece migliorate grazie ai potenziamenti ottenuti nel centro Kampfkraft.



Interfaccia di gioco

L'interfaccia di *Company of Heroes* è molto funzionale e consente di tenere sempre sott'occhio tutte le informazioni utili. Ecco dove trovarle:



1. Risorse: in questa sezione dell'interfaccia verranno visualizzate le risorse attualmente a vostra disposizione e la velocità con cui le state accumulando.

2. Soldati: qui troverete le informazioni relative al numero attuale di soldati e mezzi, e al suo limite (il cosiddetto "cap").

3. Menu: cliccando su questo pulsante potrete salvare la vostra partita, caricarne una o tornare al menu principale.

4. Ordini: in questo riquadro vengono elencati tutti i comandi disponibili per l'esercito selezionato.

5. Minimappa: questo utile strumento consente di avere una visione d'insieme del campo di battaglia, permettendovi d'individuare rapidamente i punti strategici e le eventuali unità nemiche. Attenzione, però, le zone non esplorate rimangono coperte dalla "nebbia di guerra", che simula la mancanza di informazioni dirette.

6. Unità: qui sono riportate tutte le informazioni utili sull'unità selezionata, come per esempio la sua "salute".

7. Comandante della Compagnia: questo pulsante mostra il quantitativo di punti Comando a vostra disposizione e consente di spenderli per l'acquisto di nuove abilità.

8. Obiettivi: qui vengono visualizzati gli obiettivi della missione.

I comandi

Come in ogni strategico in tempo reale che si rispetti, anche il sistema di controllo di *Company of Heroes* è semplice, e tutto può essere gestito tramite il mouse. Esistono, però, numerosi comandi rapidi, che vi permetteranno di essere ancora più veloci nei combattimenti.

Comandi generali

Ctrl + A – ping
Barra spaziatrice – scorri informazioni eventi
, – scorri costruttori
. – scorri fanteria
- – scorri veicoli

Ordini delle unità

A – movimento d'attacco
B – costruisci
T – ritirata
E - ripara
R – rinforza
H – alt
Y – raduna
U – scarica
F1 – seleziona quartier generale
F2 – seleziona caserma
F3 – seleziona arma di supporto
F4 – seleziona officina
F5 – seleziona deposito carri
F6 – seleziona fureria

Controlli della visuale

Backspace – ripristina visuale
Alt + movimento mouse – ruota visuale
Rotellina mouse – zoom

Tasti di scelta rapida per selezione multipla

Ctrl + Tab – concentrati su selezione primaria
Tab – selezione primaria successiva
Maiusc + Tab – seleziona primaria precedente
Ctrl – rimuovi selezione
Ctrl+numero da 0 a 9 – assegna una selezione a un gruppo numerato
Numero da 0 a 9 – seleziona un gruppo numerato

Materiale extra



La comunità di *Company of Heroes* è molto attiva e ha creato un gran numero di mappe e Mod aggiuntivi, perfetti per rendere ancora più varia l'esperienza di gioco. GMC ha selezionato per voi le produzioni migliori e le ha racchiuse all'interno del DVD demo allegato alla rivista, nella cartella Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per COH\Mod. Se volete rimanere sempre aggiornati, comunque, vi consigliamo il sito http://companyofheroes.filefront.com

MAPPE

coh_desert_pack: si tratta di un'ottima collezione di mappe ambientate negli scenari in cui la Volpe del Deserto metteva a punto le incredibili strategie belliche.
Installazione: aprite la cartella coh_desert_pack e fate doppio clic sul file desertpack. A questo punto, cliccate su Sì e su Next per tre volte. Infine, selezionate Install per dare il via al processo di copia dei file. Al termine premete su Next e su Finish.
Disinstallazione: per rimuovere queste mappe accedete al Pannello di controllo, selezionate CoH Desert Map Pack e fate clic su Disinstalla.

Sgamappack: una vasta collezione di mappe aggiuntive che vi permetterà di confrontarvi da soli o con i vostri amici in scenari completamente inediti.
Installazione: aprite la cartella chiamata sgamappack e fate doppio clic sull'eseguibile SGAMappack. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Cliccate su Sì e su Next per tre volte. Infine, selezionate Install per dare il via al processo di copia dei file. Al termine, premete su Next e quindi su Finish.
Disinstallazione: per rimuovere queste mappe, accedete al pannello di controllo, selezionate CoH SGAMappack e fate clic su Disinstalla.

sga_map_pack: piccola collezione di mappe aggiuntive contenente due ambientazioni inedite. Particolarmente ben riuscita è quella della Foresta Nera, in cui dovrete fare i conti con le frequenti imboscate nemiche.
Installazione: aprite la cartella sga_map_pack e copiate i due file .sga all'interno della cartella C:\Users\nome utente\Documents\My Games*Company of Heroes*\WW2\Scenarios. Appena installato *Company of Heroes*, la cartella WW2\Scenarios non esiste. Avete due possibilità: o la create da zero, oppure installate prima la collezione di mappe coh_desert_pack o Sgamappack che creano in automatico questa directory.
Disinstallazione: cancellate semplicemente i due file in formato .sga presenti nella cartella WW2\Scenarios.

Enemy at Gates: le due mappe contenute nella cartella Enemy at Gates rappresentano una vera e propria sfida anche per gli strateghi più navigati.
Installazione/Disinstallazione: È analoga a quella descritta per sga_map_pack.

Mappack: 4 mappe inedite, una più difficile dell'altra. La loro ottima realizzazione le rende delle sfide interessanti ed entusiasmanti.
Installazione/Disinstallazione: È analoga a quella descritta per sga_map_pack.

MOD

skinpack v4: quest'ottimo Mod rende ancora più realistica l'esperienza di gioco. Modifica, infatti, le uniformi dei soldati per renderle più simili a quelle realmente utilizzate durante la Seconda Guerra Mondiale. Oltre a ciò, modifica anche le skin dei piloti dei veicoli e aggiunge anche alcune nuove bandiere.
Installazione: aprite la cartella realistic skinpack v.4 update e copiate la directory Data in C:\Programmi\THQ*Company of Heroes*\WW2 (o in C:\Program Files\THQ*Company of Heroes*\WW2 se usate Windows Vista).



L'intera vicenda viene narrata tramite affascinanti sequenze d'intermezzo.



I ripari

Company of Heroes è uno strategico in tempo reale molto realistico. Proprio per questa ragione, non potrete mandare i vostri uomini allo sbaraglio. È indispensabile saper sfruttare con intelligenza i numerosi ripari offerti dal terreno. Ce ne sono di diversi tipi:

Leggero: i ripari leggeri offrono una protezione limitata contro il fuoco nemico. Gli oggetti che offrono un riparo di tal genere vengono evidenziati con dei puntini gialli, mentre una vostra unità che si sta proteggendo verrà indicata con uno scudo dello stesso colore.

Pesante: i ripari pesanti offrono un riparo quasi totale dal fuoco avversario. Vengono segnalati con dei puntini verdi e i soldati che vi trovano protezione presentano uno scudo color speranza sopra le loro teste.

Unità Esposte: se un'unità è esposta, verrà identificata tramite uno scudo rosso. Pochi secondi sotto il fuoco nemico, e finisce male.



Le risorse di Company Of Heroes

In *Company of Heroes* esistono tre tipi di risorse. Le risorse "munizioni" e "carburante" possono essere ottenute solo conquistando il territorio che le "racchiude", e anche tutti i territori intermedi.

Manodopera: è la risorsa che vi permetterà di assoldare nuove unità. Per guadagnare punti Manodopera, occorre conquistare particolari punti strategici o costruire un quartier generale.

Munizioni: le Munizioni vengono accumulate grazie alla conquista dei depositi munizioni che si trovano dislocati sulla mappa. Immagazzinarne il più possibile è di fondamentale importanza, se si vuole uscire vincitori dalle sfide presentate. È grazie alle Munizioni, infatti, che sarete in grado di potenziare le vostre unità e lanciare attacchi speciali, come per esempio i bombardamenti.

Carburante: anche se, nelle prime missioni, il Carburante ha un'importanza marginale, esso risulta fondamentale per schierare sul campo veicoli pesanti, come per esempio i blindati.



"Catturare" le armi dei nemici è un ottimo modo per aumentare la propria potenza offensiva.



Questi potenti cannoni risultano perfetti per eliminare le truppe di fanteria asserragliate dietro i sacchi di sabbia.





In tanti ci si diverte di più

A rendere ancora più varia l'esperienza di gioco offerta da *Company of Heroes* ci pensa l'ottima modalità online, grazie a cui potrete confrontarvi contro altri strateghi in carne e ossa in divertenti battaglie all'ultimo sangue, tutti contro tutti o a squadre. Per farlo, basta selezionare l'opzione Multigiocatore e, una volta scelto se utilizzare la LAN o Internet per giocare, comparirà una finestra contenente tutte le partite disponibili. A questo punto, dovrete solo decidere se partecipare a una partita già esistente o crearne una per conto vostro, scegliendo la mappa su cui combattere e il numero di partecipanti all'incontro (il massimo è 8). Attenzione, però, *Company of Heroes* sfrutta i server di Relic Online, per cui è necessario possedere un account per giocare tramite Internet.

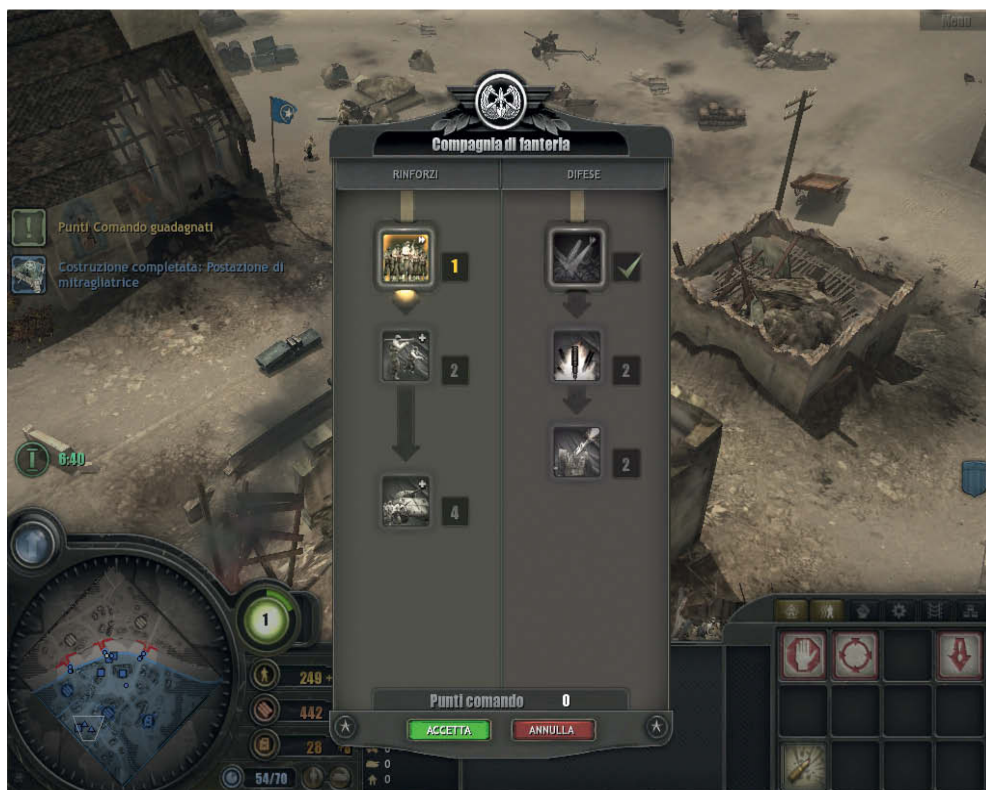
Le unità di Company of Heroes



Durante le missioni di CoH potrete fare affidamento su un gran numero di unità differenti, comprese diverse versioni dello Sherman (il carro armato medio americano per eccellenza), dalla versione "sminatore" a quella dotata di lanciafiamme o di lama da bulldozer, perfetta per radere al suolo edifici e altri ostacoli. A differenza della maggior parte degli RTS, però, non esiste un'unità più potente in assoluto delle altre. Vero, i carri armati dotati di torretta sono molto efficaci contro la fanteria, ma vengono disintegrati dall'artiglieria, che a sua volta viene eliminata facilmente dai cecchini o dalle squadre armate di mortaio. Occorre, quindi, coordinare gli attacchi, utilizzando con intelligenza i vari tipi di unità a disposizione.

I comandanti

Durante le missioni della campagna principale di *Company of Heroes*, potrete scegliere quale "divisione" comandare. Ce ne sono 3: aviotrasportata, meccanizzata e di fanteria. Anche se tale scelta non incide sul tipo di unità a vostra disposizione, vi permetterà di spendere in modo diverso i Punti Comando che avrete guadagnato conquistando regioni ed eliminando le truppe avversarie. Per esempio, in qualità di comandante della fanteria potrete richiedere l'intervento dei Ranger, mentre come comandante della divisione aviotrasportata potete ordinare il bombardamento di un certo punto della mappa.



```
VM file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame:   5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

GMC TRUCCHI

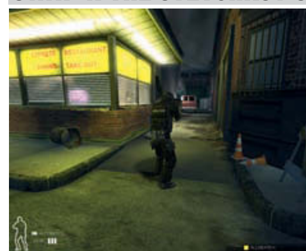
SPORE



Modalità Trucchi
Dopo capolavori quali *SimCity* e *The Sims,* Will Wright ha lanciato una nuova sfida alla creatività con *Spore*. Il tempo ci dirà se il genio ha fatto centro ancora una volta. Per il momento, ci godiamo sui nostri monitor il dolce piacere dell'evoluzione. Se, invece, la selezione naturale dovesse essere un nemico troppo ostico con cui confrontarsi, noi di GMC abbiamo la soluzione adatta per voi. Vi basterà premere contemporaneamente **Ctrl**, **Shift** e **C** per aprire la console di comando, dentro cui potrete inserire tutti i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
styleFilter -filmNoir	Permette di impostare un filtro grafico che aumenta la luminosità dello schermo
capturePlanetGIF	Cattura una GIF animata del pianeta su cui siete. Potrete trovare i vostri scatti nella cartella **AnimatedAvatars**, dentro la directory d'installazione del gioco
setConsequenceTrait *tipologia*	Sostituendo a *tipologia* una delle seguenti condizioni, sarete in grado di far evolvere la vostra "creatura" di conseguenza: **cell carnivore, cell_herbivore, cell_omnivore, creature_aggressive, creature_social, creature_mixed, tribe_aggressive, tribe_ social, tribe_mixed, civ_**
styleFilter -none	Disabilita tutti i filtri grafici
help	Mostra tutti i comandi della console. Se fatto seguire dal nome di un comando (per esempio, help Prop) mostra tutte le proprietà di quel comando
Prop	Mostra le proprietà dell'oggetto su cui è posato il mouse
evoadvantage	Se digitato prima di iniziare una nuova partita, consente di avere creature più evolute già dalla prima fase
styleFilter -microscope	Attiva un filtro grafico che visualizza il gioco dalla lente di un microscopio
styleFilter -oilPaint	Attiva un filtro grafico che renderizza il gioco con lo stile di un dipinto a olio
addDNA	Aumenta il numero di DNA che è possibile spendere
moreMoney	Permette di aumentare il denaro nelle fasi Civiltà e Spazio
Option	Mostra la lista delle opzioni
freedom	Elimina tutti i limiti dall'editor delle creature
levels -unlock	Se digitato nel menu principale di *Spore*, permette di sbloccare tutte le fasi del gioco senza averle completate
Quit	Esce dal gioco
universeSimulatorPirate RaidPlunderFrequency *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, vi permetterà di decidere il numero di pirati che ruberanno la spezia dai vostri sistemi
universeSimulatorPirateRaid AllyFrequency *numero*	Sostituendo a numero una cifra, vi permetterà di decidere il numero di pirati che attaccheranno i vostri alleati
universeSimulatorPirateRaid Frequency *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, vi permetterà di decidere il numero di pirati che attaccheranno i vostri possedimenti
killallhints	Rimuove tutti i consigli del gioco
refillMotives	Ripristina l'energia della vostra Spora e tutti gli indicatori al massimo
freeCam	Permette di muovere liberamente la telecamera
blocksmode	Trasforma le creature in blocchi
unlockSuperWeapons	Sblocca tutte le Super Armi per la vostra creatura nella fase Civiltà
spaceCreate	Sblocca tutti gli oggetti nella fase Spazio

SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE



Modalità Trucchi
I ragazzi della Special Weapons and Tactics tornano sulle pagine di GMC. Il loro è un lavoro duro e se pensate che abbiano bisogno di qualche aiuto esterno, fate una copia di sicurezza del file **swat4x.ini** che si trova nella cartella d'installazione del gioco, apritelo con Blocco note e, all'interno del listato, cercate la sezione **[Engine. GameEngine]** in cui dovrebbe trovarsi la stringa **EnableDevTools=False**. Modificatela in **EnableDevTools=True**, salvate il file e avviate una partita. In qualsiasi momento del gioco, premendo **'** comparirà la console di comando. A quel punto, non dovrete far altro che inserire i seguenti codici.

Nota: I trucchi devono essere reinseriti ogni volta che inizia una nuova missione.

CODICE	EFFETTO
behindview 1	Attiva la visuale in terza persona
behindview 0	Attiva la visuale in prima persona
setgravity *numero*	Inserendo una cifra al posto di *numero*, è possibile modificare la forza di gravità nel motore fisico del gioco
god	Attiva l'invincibilità per la squadra
setjump *numero*	Inserendo una cifra al posto di *numero*, si modifica l'altezza massima raggiungibile con un salto
ghost	Attiva la modalità "No Clipping", in cui è possibile attraversare le pareti e volare per l'area di gioco
walk	Disattiva la modalità "No Clipping"



nel prossimo NUMERO

RECENSITO!

LEFT 4 DEAD

Sopravvissuti Vs Zombi: il gioco online non sarà più lo stesso!

ESCLUSIVA!

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Vin Diesel torna nello sparatutto di Riddick!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI GENNAIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 30 DICEMBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviate a L'Angolo di MBF.

Dolore massimo

RICORDO ancora l'emozione che ho provato nel lontano 2001, dopo essermi imbattuto in un'avventura noir concepita da una dozzina di programmatori arroccati in una piccola cittadina finlandese, Espoo.

Mi basta guardare un'immagine – per esempio, quella pubblicata in questa pagina – per rivivere la rabbia e il dolore che hanno accompagnato la scoperta dei corpi inerti di mia moglie e di mio figlio, uccisi a sangue freddo da assassini senza scrupoli. La sensazione di malinconia che pervadeva ogni punto di una New York crudele e indifferente. Ero rimasto ammaliato da un sorprendente melange che prendeva in prestito l'estetica del noir hollywoodiano e dei fumetti, l'intensità funambolica delle pellicole di John Woo e gli effetti speciali avveniristici di "Matrix". Sto ovviamente parlando di *Max Payne*, un'avvincente "storia" di espiazione e catarsi, violenza e vendetta. Un miscuglio di elementi tipici del melodramma come dell'horror, con quel pizzico di fantasy che proprio non ti aspetti – i continui riferimenti al mito di Ragnarok e all'apocalisse descritta in mille leggende nordiche. Il tutto intervallato da situazioni grottesche. Per questi motivi, ho sofferto le pene dell'inferno durante la visione del recente adattamento cinematografico "Max Payne", diretto da John Moore.

Alla luce della sorprendente profondità "narrativa" del videogioco, non si può restare indifferenti di fronte alla totale assenza di vitalità di una pellicola che si colloca sugli stessi livelli di "Hitman", altro promettente adattamento imploso in fase di produzione. Come si spiega questo ennesimo flop? Sarebbe facile attribuire ai registi la piena responsabilità. Ma tanto John Moore quanto Xavier Gens ("Hitman") sono dei bravi mestieranti, degli artigiani competenti.

Sarebbe altrettanto facile individuare negli sceneggiatori la ragione primaria dello "scempio", ma anche in questo caso, finiremmo in un vicolo cieco. Dopo tutto, all'adattamento di *Max Payne* ha partecipato uno degli sviluppatori del videogame, Sam Lake, quindi non si può parlare di scarsa familiarità con l'originale. Similmente, la storia di "Hitman" è stata scritta da Skip Woods, responsabile del discreto "Swordfish".

Sul banco degli imputati restano solo due figure: quelle dei produttori (è noto che la gestazione di "Hitman" è stata particolarmente tormentata, ma lo stesso vale per "Apocalypse Now" e per centinaia di altri titoli) e degli attori. Anche in questi casi, la spiegazione non convince pienamente. I problemi di "Max Payne" e "Hitman" non sono riducibili alle interpretazioni, tutto sommato onorevoli, dei rispettivi protagonisti – Mark Wahlberg in un caso, Timothy Olyphant nell'altro. Dobbiamo allora concludere che il cinema dei videogiochi non funziona per via delle differenze profonde che sussistono tra i due media? In un certo senso, sì.

La verità è che John Moore non ha adattato un videogame, ma ha assemblato novanta minuti di scene d'intermezzo infarcite di cliché e di stereotipi del genere azione. La medesima accusa, beninteso, potrebbe essere mossa al videogioco, ma si finirebbe per perdere di vista la sua natura interattiva. Il cinema è narrazione, il videogame interazione: acqua e olio.

Il gioco prevede una successione di eventi debolmente collegati tra loro, una serie di prove da superare. Un film è lineare e sequenziale. Come tale, procede senza l'intervento dello spettatore. Semmai, il vero cinema tecnoludico è quello che assorbe alcune convenzioni del gioco digitale, reinterpretandole per fini narrativi: i "ghost" (le vetture trasparenti che servono da riferimento per il giro più veloce) nelle gare di "Speed Racer", le inquadrature alla *Tomb Raider* nell'ultimo episodio della "Mummia"...

Gli adattamenti funzionano solo quando sono indiretti, inaspettati. In "Max Payne" di giocoso non c'è proprio nulla. Non basta proporre scene animate non-interattive all'interno di un videogame, per ottenere un film. Analogamente, non è sufficiente evocare le situazioni e i personaggi di un videogioco per creare una esperienza videoludica sul grande schermo. Finché Hollywood si ostinerà a trasporre su celluloide gli elementi meno significativi e rilevanti di un videogame, la visione degli adattamenti continuerà a essere un'esperienza "massimamente dolorosa", per parafrasare il titolo di quest'ultimo disastro. Game over? Passiamo direttamente ai titoli di coda.



IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Schermi interattivi" (2008) edito da Meltemi Editore e "Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti" (2008, Edizioni Unicopli). Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso l'Università di Stanford, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**



■ *Max Payne* (Remedy, 2001) è l'ennesimo videogioco tradotto – e tradito – da Hollywood.